QQ群号:77269227

Tot.248

奥林匹斯神话最终章——小记《战神III》当中的奥林匹斯众神

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

→焦点

裸眼3D时代到来

NDS后续机种

3DS公开

前线狙击

怪物猎人 携带版3rd

皇牌空战X2 联合突击

魔装机神 元素之王

初音未来 女歌手计划 2nd

黑色洛城

特别企划

第82届奥斯卡的启示

电影与游戏的不解之缘

本期赠品 145分钟DVD

Gamehalo特别呈献

战神III 精彩影像

幕后制作特辑 「创造波塞冬」

全挑战演示

实际游戏影像 「冥王哈迪斯之战」

「大力神海格力斯之战」

攻略特快大本营←

高达 突击幸存者

真·三国无双 联合突袭2

如龙4 传说的继承者/胖公主 蛋糕一把抓

→特稿

2010游戏开发者大会

本刊记者现场探班

灭神创世 战神III

完全攻略+究极研究+剧情解读 | 文字光盘双管齐下 联袂出击

2010.4B 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

08>

9 771008 060006

QQ群号:77269227

裸眼 3D 时代到来！NDS 后续机种 3DS 公开！

进入 2010 年后，《朝日新闻》、《日本经济新闻》等权威媒体开始出现“NDS2”的报道，岩田聪本人也在媒体采访中透露了对 NDS 后续机种的展望，“NDS2”可以说是呼之欲出。3 月 23 日，任天堂正式公布了他们的新一代掌机——Nintendo 3DS（暂名）！

任天堂仅仅发布了一份官方新闻稿，没有提供任何图片以及主机详情，但这足以成为本季度的头条新闻——3DS 将会是史上首部使用“裸眼 3D”技术的掌机，无需佩戴专用眼镜即可实现三维立体画面！

■以上为网友制作的假想图。

文 星夜 美编 NINA

有望于 2010 下半年发售

任天堂发布的新闻稿非常简短，其中仅表明 3DS 将于本财年内（2010 年 4 月之前）发售，详情将于 6 月 15 日开始的 E3 展上公开。不过《朝日新闻》获得了一些未经确认的细节。据报道，3DS 将于 2010 年下半年发售，使用的是夏普的裸眼 3D 屏幕，屏幕尺寸小于 4 英寸。该屏幕使用视差障壁（Parallax Barrier）立体成像原理，即在普通屏幕上覆盖一个叠加层，这个叠加层上有一系列的小切口，画面经过这些切口后，会形成两幅不同角度画面的叠加，实现画面的立体感。这种技术正在应用于日本的一些手机与液晶电视。

据多次率先披露任天堂新硬件信息的《日本经济新闻》报道，3DS 不仅使用了立体成像技术，而且内置振动功能，配备 3D 摇杆（应该是类似于 PSP 的滑钮式摇杆），电池续航时间将会得到强化，而且增强网络功能。此外，3DS 可能还会内置倾斜感应器。

《日经》认为，任天堂之所以在 NDS 的硬件销量仍然可观之时公布 3DS，是因为 NDS 的软件销量正在大幅下跌。去年 4 ~ 12 月份，NDS 软件销量从 1 亿 6378 万套降低到 1 亿 2138 万套。

兼容 NDS 游戏

任天堂确认，3DS 将会兼容 NDS 的游戏。这意味着 3DS 应该也是双屏幕和触摸屏。至于是否两个屏幕都有 3D 功能就不得而知了。将两个 3D 屏幕结合的迷人可能性确实很令人期待，也许可以实现上下屏幕之间的某种互动，你可以想像下屏幕的人物跳到上屏幕中，或者从上屏幕往下屏幕扔一颗手榴弹，两个屏幕的夹角之间将成为一个真正的立体游戏空间，再结合触摸屏的互动特性，将会有无穷的创意空间。

任天堂股价暴涨

在 3DS 公布当日，任天堂在东京证券交易所股价大涨 10.1%，这是自从 2008 年 11 月 5 日以来，任天堂股票最大的单日涨幅。投资者大多对 3DS 的前景看好。彭博财经社认为，3DS 有助于任天堂对抗 iPhone 等来势汹汹的对手。对于 3DS，SCEA 的 John Koller 表示，PSP 目前没有跟进 3D 技术的打算。他说：“我们目前关注的是家用机的 3D 技术，PS3 在 3D 方面有很大的机遇。零售商与发行商开始对 3D 表现出强烈兴趣，我们知道 PS3 的 3D 技术肯定会大获成功。”Koller 对掌机的 3D 化表示怀疑，他认为八九岁的儿童玩 3D 游戏对眼睛是很大的伤害，就像十几年前任天堂的 3D 便携式主机 Virtual Boy 一样。

3DS 技术猜想

由于任天堂并未公布 3DS 所采用的裸眼 3D 技术详情，全球各大游戏媒体与分析家们都在到处寻找线索，猜测 3DS 所用的 3D 技术原理。任天堂于 3 月初推出的一款 DSiWare 游戏《立体隐藏图像》（3D Hidden Picture）被认为很可能与 3DS 有关。

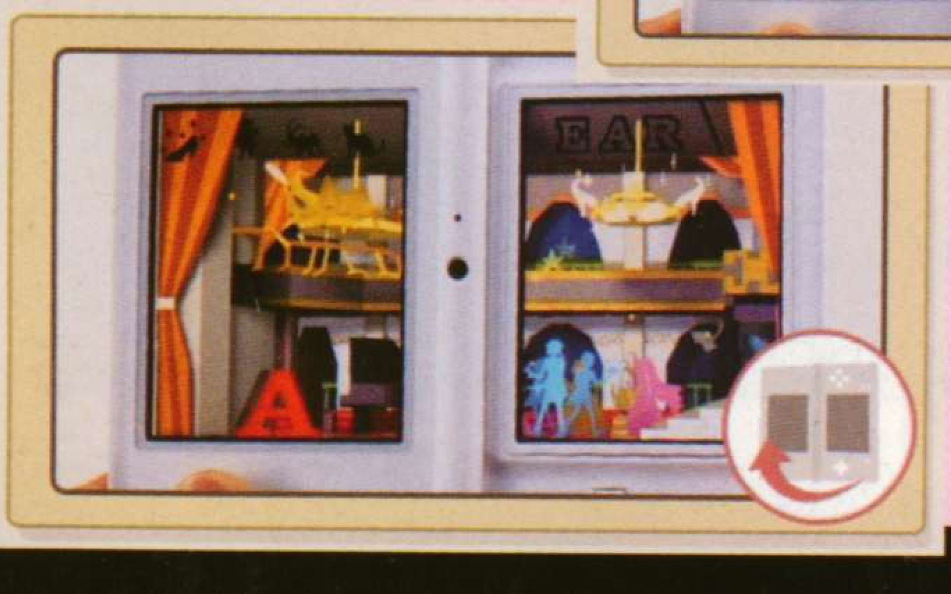
《立体隐藏图像》是一款能够利用摄像头在 NDSi 的普通屏幕上实现 3D 立体效果的神奇之作。根据摄像头捕捉到的画面，判断人眼与 NDS 屏幕之间的角度变化，然后游戏画面会根据这一信息即时调整画面角度，这样给人的感觉是通过 NDSi 屏幕这个“窗口”观察里面的三维世界，从不同的角度观察就可以看到里面的不同部位。通过这种方法可以使画面呈现出强烈的纵深立体感。事实上在 iPhone 上也有以类似原理做出来的“立体游戏”，只不过是使用 iPhone 内置的动作感应器判断机身的倾斜角度，以此调节画面角度，实现 3D 感觉。

岩田聪曾在《朝日新闻》的采访中暗示，NDS 的后续机种会捕捉玩家的动作和位置，当时曾被认为是暗示“NDS2”的动作感应功能。而如今看来这更像是暗示 3DS 的立体成像原理。不过这种技术实现的“3D 画面”其实只是纵深感较强的 2D 画面，并非那种能在屏幕上跃然而出的真 3D 画面。但如果《日经》所言属实，夏普的视差障壁技术可使其实现真正的立体感，3DS 的裸眼 3D 画面也许是多种技术综合作用的结果。

《立体隐藏图像》的 3D 原理

用改变画面角度的方式实现立体效果，其立体感很难用文字与图片描述，对此感兴趣的读者可以到任天堂官方网站观看影像演示。有条件的读者也可以付费下载这款 DSiWare 游戏实际体验。

▲正面观看时的场景角度。



◀将 NDSi 机身向左边倾斜，场景也以相同的角度倾斜。

▼正面观看的城堡场景。

▶将横握的机身向上方倾斜，看到的场景角度也向上倾斜。

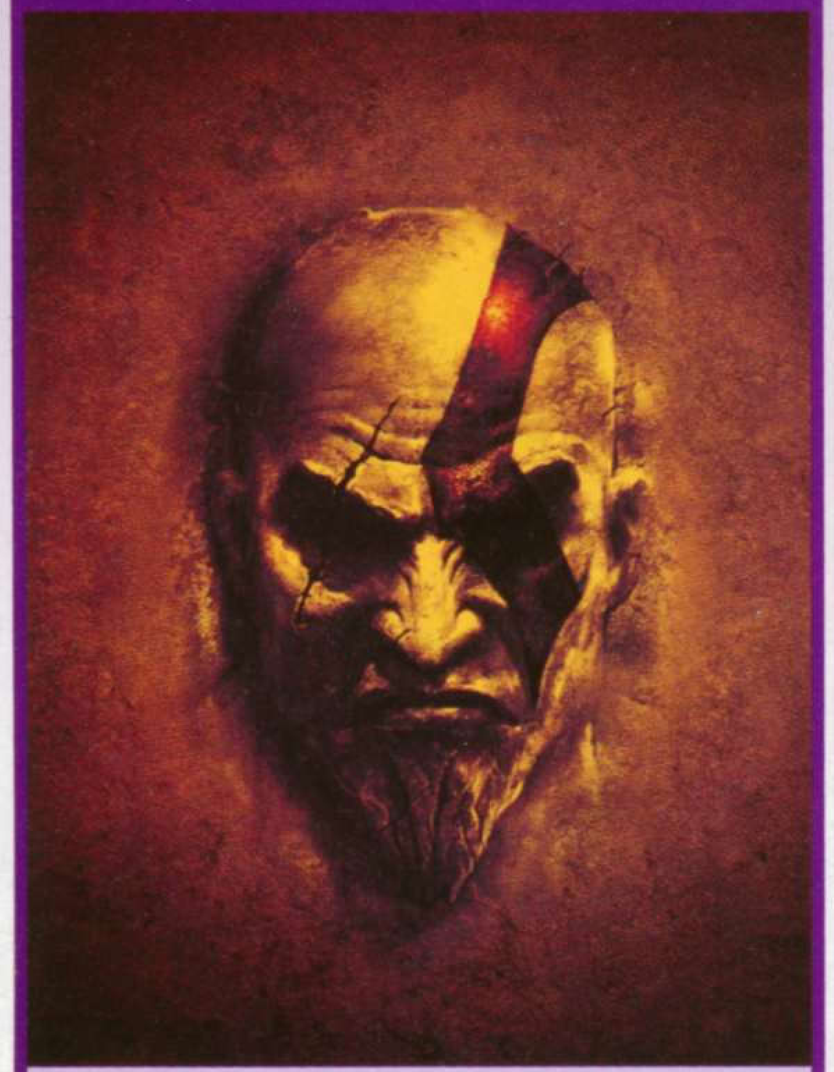
《立体隐藏图像》官网地址：http://www.nintendo.co.jp/ds/dsiware/krgj/

QQ群号:77269227

TV GAME半月刊 | 2010.4B

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第248期 4B

COVER STAFF

封面用图：《战神Ⅲ》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment America Inc.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

焦点 …… 1
游戏情报站 …… 4
特稿 …… 10
排行榜 …… 16
黄金眼 …… 18
新作短波 …… 20

游戏情报站要闻

主板图泄露！超薄版X360蓄势待发？！ 4
《幽灵行动 未来战士》：系列的新起点！ 5
迈克尔·杰克逊游戏遗作将现身？ 6
NDS日本销量突破3000万台！ 6

前线狙击

怪物猎人 携带版3rd 22
皇牌空战X2 联合突击 28
黑色洛城 30
初音未来 女歌手计划 2nd 32
超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 26

游戏进行时 …… 40 | 软硬兼施 …… 42 | 游戏3.0 …… 44

攻略透解

战神Ⅲ 46
高达 突击幸存者 62
真·三国无双 联合突袭2 72

特快专递

如龙4 传说的继承者 33
胖公主 蛋糕一把抓 38

游风艺苑 …… 100
读编往来 …… 103
小编寄语 …… 108
发售表 …… 110

收 藏 者：

收藏日期：

特别企划 …… 81
自由谈 …… 86
多边共享区 …… 88
华立·街机新时代 …… 90
怀旧殿堂 …… 92
特稿 …… 94
邪魔院 …… 102

QQ群号:77269227

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

战神III 精彩影像

全挑战演示
幕后制作特辑
创造波塞冬

实际游戏影像
冥王哈迪斯之战
大力神海格力斯之战

生化危机5 导演剪辑版

新角色150连清版影像

矿山关卡 约什 | 油轮关卡 巴瑞
村庄关卡 艾克塞拉

分裂细胞 断罪

试玩版体验 & 双人合作模式预告片

怪物猎人 携带版3rd

正当防卫2

GT赛车5

益智之谜2

实际试玩影像
潜龙谍影 和平行者

特别收录

战神III
精彩影像
全挑战演示
实际游戏影像
冥王哈迪斯之战
大力神海格力斯之战
幕后制作特辑
创造波塞冬
生化危机5 导演剪辑版
新角色150连清版影像
矿山关卡 约什 | 油轮关卡 巴瑞
村庄关卡 艾克塞拉
分裂细胞 断罪
试玩版体验
怀旧殿堂影像版
勇者斗恶龙 怪兽篇

新作影像集锦

GT赛车5
怪物猎人 携带版3rd
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村
小小大星球 索尼克追加下载包
除暴战警2
脱狱潜龙 惩罚
杀出重围3 人类革命
正当防卫2
NBA JAM
越狱 阴谋
益智之谜2
潜龙谍影 和平行者 实际试玩影像1&2
分裂细胞 断罪 双人合作模式预告片

游戏广告欣赏

战神III 大特辑

ENDING SONG

如龙4 传说的继承者 片头曲
Butterfly City

本期光盘特别附赠

生化奇兵2原声音乐集+近期游戏壁纸

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GB

勇者斗恶龙 怪兽篇 光盘

NDS

超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王 26
大神传 小小的太阳 20

PS3

GT赛车5 光盘
NBA JAM 光盘
黑色洛城 30
猎杀 恶魔熔炉 21
如龙4 传说的继承者 18 33 光盘
杀出重围3 人类革命 光盘
生化危机5 导演剪辑版 光盘
脱狱潜龙 惩罚 光盘
小小大星球 索尼克追加下载包 光盘
越狱 阴谋 19 光盘
战神III 18 46 光盘
正当防卫2 19 光盘

PSP

初音未来 女歌手计划 2nd 32
高达 突击幸存者 19 61
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 20 光盘
怪物猎人 携带版3rd 22 光盘
皇牌空战X2 联合突击 28
胖公主 蛋糕一把抓 38
潜龙谍影 和平行者 光盘
勇者别嚣张3D 19 40
真·三国无双 联合突袭2 19 72

X360

NBA JAM 光盘
除暴战警2 光盘
分裂细胞 断罪 光盘
黑色洛城 30
狙击手 幽灵战士 21
猎杀 恶魔熔炉 21
杀出重围3 人类革命 光盘
生化危机5 导演剪辑版 光盘
脱狱潜龙 惩罚 光盘
越狱 阴谋 19 光盘
正当防卫2 19 光盘

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

战神III ①	SCE ②	动作 ③
PS3 ④ GOD OF WAR III ⑤		⑥ 中英文合版
2010年3月16日 ⑦	1人 ⑧	59.99美元 ⑨
无对应周边 ⑩		⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶
王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 林思远 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年4月16日
定　　价：人民币9.80元

QQ群号:77269227

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

03.16 索尼以2亿美元巨资买断未来7年内迈克尔·杰克逊10部作品的独家发行权,其中包括一款游戏遗作。

03.16 世嘉召开《如龙4》发售纪念发布会,预告了以“K计划”为代号的系列新作。

03.17 国内游戏论坛出现超薄版X360主板照片,引起国内外媒体广泛关注。据传微软将于E3展正式公布超薄X360。

03.17 “《生化危机》之父”三上真司的游戏工作室“探戈”正式宣告成立。

03.21 NDS各机型在日本的累计销量突破3000万台,是日本当之无愧的史上最流行主机。

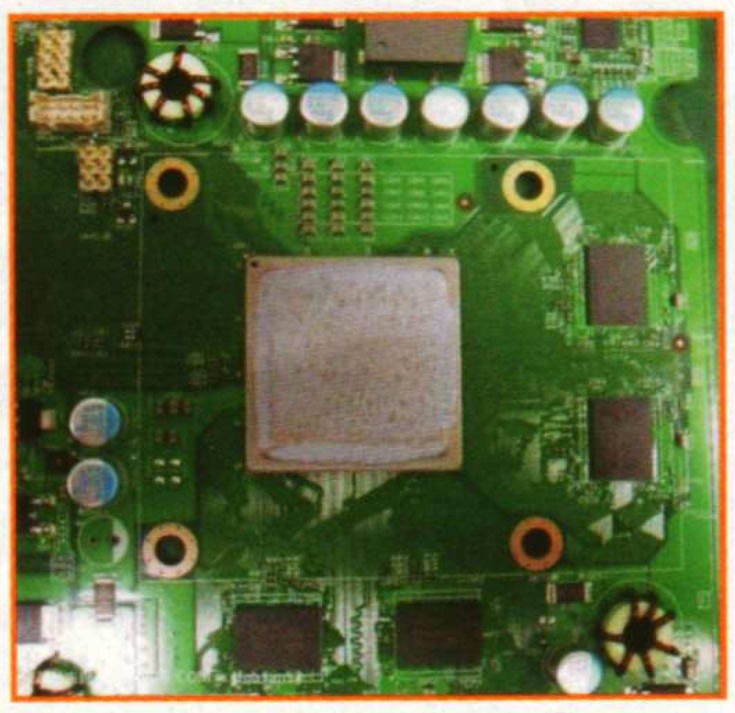
03.23 任天堂意外公开NDS真正的后续机种——Nintendo 3DS(暂名),将会实现神奇的裸眼3D立体画面。当日任天堂股价大涨10.1%。

03.24 《牧场物语》开发商MMV社长和田康宏宣布因“个人原因”辞职。

03.25 SNK Playmore召开新闻发布会,正式公开了《格斗之王XIII》。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE 主板图泄露!超薄版X360蓄势待发?



去年国内游戏论坛率先曝出超薄PS3的工厂生产图片,事后被证实确有其事。现在又有一部新主机消息于国内游戏论坛率先曝出,这次的主角是超薄版X360。由于之前微软已经公开招聘X360主板设计工程师,这次泄露出来的新主板图片看来可信度极高。

据爆料者称,图片中的基板来自测试中的超薄版X360,由于将CPU与GPU整合在一起(无法判定是使用单芯片还是多芯片封装),而且使用同一组散热片与风扇,因此尺寸比现有机种小巧得多,而且采用了触控式开关。从图片中还可以看到各输出入端子的间距明显缩小,相应的主机外壳应该也会明显小型化。还有值得注意的一点是主板上似乎缺少了现有X360专属规格的硬盘接口,不过增加了一个SATA接口。由此猜测超薄X360可能会由可拆卸式硬盘改为不可拆卸的内置硬盘。

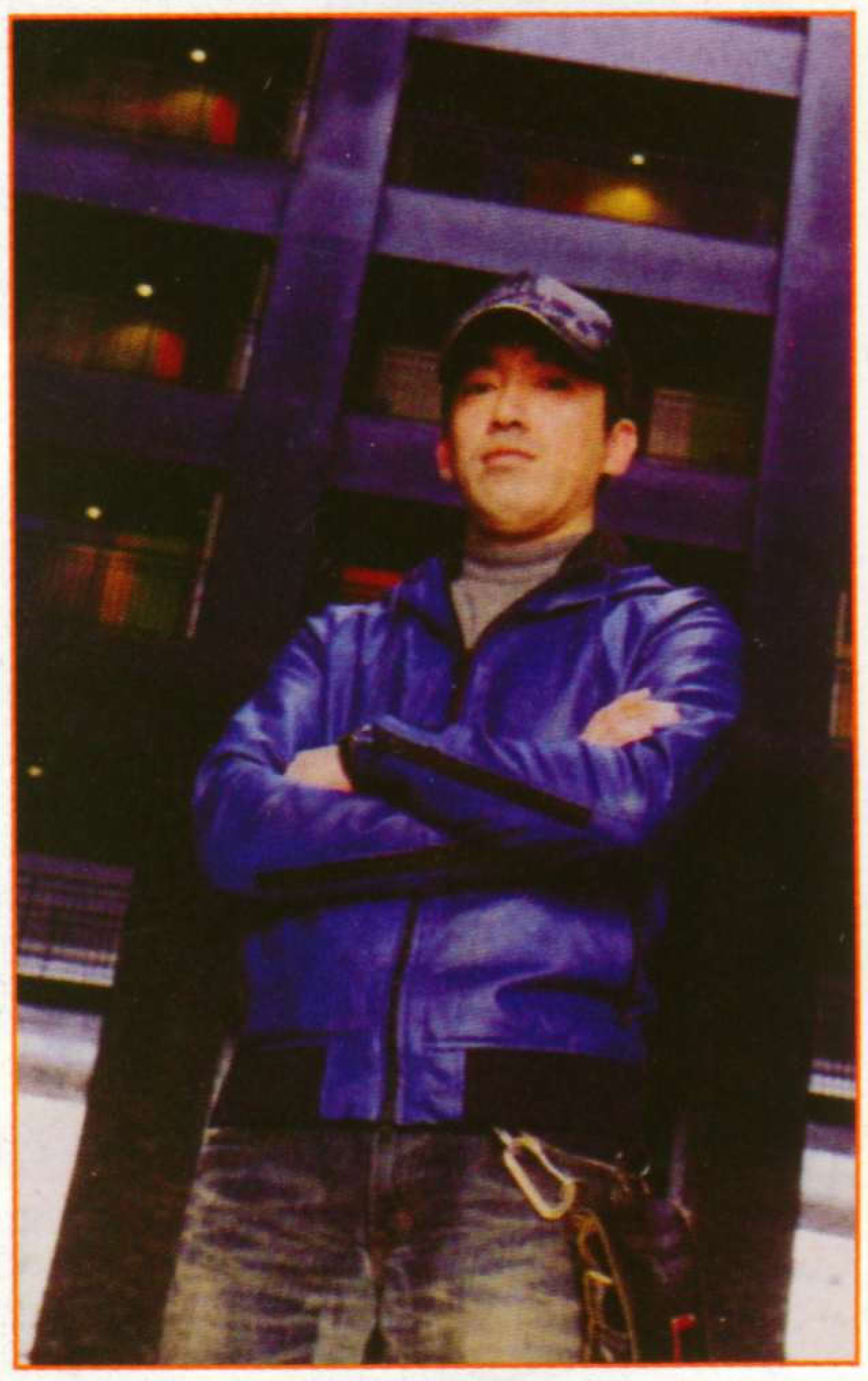
去年超薄PS3推出后全球销量一举超越X360,超薄机型的威力显而易见。X360发售至今已有4年半,工艺的进化程度足以让微软设计出更为轻薄化的新机型,而且还可以减少零部件数量降低成本,有利于价格的进一步下调。此外,完全重新设计的新机型也许可以彻底根治三红现象。如果超薄X360真的存在,与秋季的“初生计划”同期发售是最理想的上市时间。

特报 SPECIAL 三上真司成立探戈游戏工作室

最近随着白金工作室新作《征服》的公布,“《生化危机》之父”三上真司重新在媒体上活跃。3月17日,三上真司宣布其新公司“探戈”(Tango)已正式开张。这家公司位于东京,三上真司为此举家从大阪搬到了东京。

Tango公司目前刚成立,规模较小,包括三上本人在内总共仅13人,不过都是曾参与开发众多大作的知名创作者,例如曾参与《最终幻想XI》的相场良佑、《大神》的片贝直纪、蚱蜢工作室的高田雅史等。三上真司表示,新公司之所以叫探戈,是因为响亮好记,而且他本人很喜欢探戈舞。目前探戈工作室正在招兵买马,三上真司计划在5~7年内将公司发展成100人左右的规模。

由于三上本人目前忙于为白金工作室开发《征服》,所以探戈工作室还没有具体的游戏项目动工,目前正处于新项目的讨论阶段。三上真司预计其第一款游戏将于3年后发售,他还在日本《FAMI通》杂志的采访中透露,他本人希望制作一款使用立体成像技术的恐怖游戏。他说:“开发《生化危机》一代时,我就希望创作出业界第一款立体游戏,不过这要等到3D电视普及才行……总之我很想抢先尝试这种新事物。”



业界声音

《光环 致远星》将成为有史以来最畅销的游戏。

Bungie的Brian Jarrard日前表示,微软与Bungie对《光环 致远星》的期望比《光环3》更高,它的目标是超越之前的任何游戏,而且在该作发售后,将会大大提高电影版《光环》重出江湖的可能性。

我们榨干了最优秀的人才,毁掉了宝贵的美工、摧毁了他们的家庭、牺牲了他们的青春。

《光环战争》开发商Ensemble工作室的前雇员Paul Bettner说,Ensemble工作室的关闭不能怪微软,只能怪自己不断压榨员工的企业文化。由于总是希望重现《帝国时代》的辉煌,Ensemble压迫员工卖命工作,牺牲了他们的生活质量,而且游戏开发周期与成本总是比原计划高出一倍。Paul说,这种现象在业界普遍存在,这是一种恶性循环,饱受压榨的开发人员最终会离开,并带走他们的所有经验。

软件 SOFTWARE 《指环王》动作RPG新作登场

WBIE宣布将推出一款《指环王》的动作RPG新作《指环王 北方之战》(Lord of the Rings: War in the North),对应平台为PS3、X360,预定明年发售。

《指环王 北方之战》基于托尔金的小说原著,也有部分来自电影版。WBIE是在2008年同时买入《指环王》小说与电影版游戏改编权的。这款新作的开发商是曾经制作了《诺拉斯战士》的Snowblind工作室。游戏中将会有从未出现过的领地和角色,将会以创新的方式设计网络多人合作模式,可以多人合作完成剧情模式。

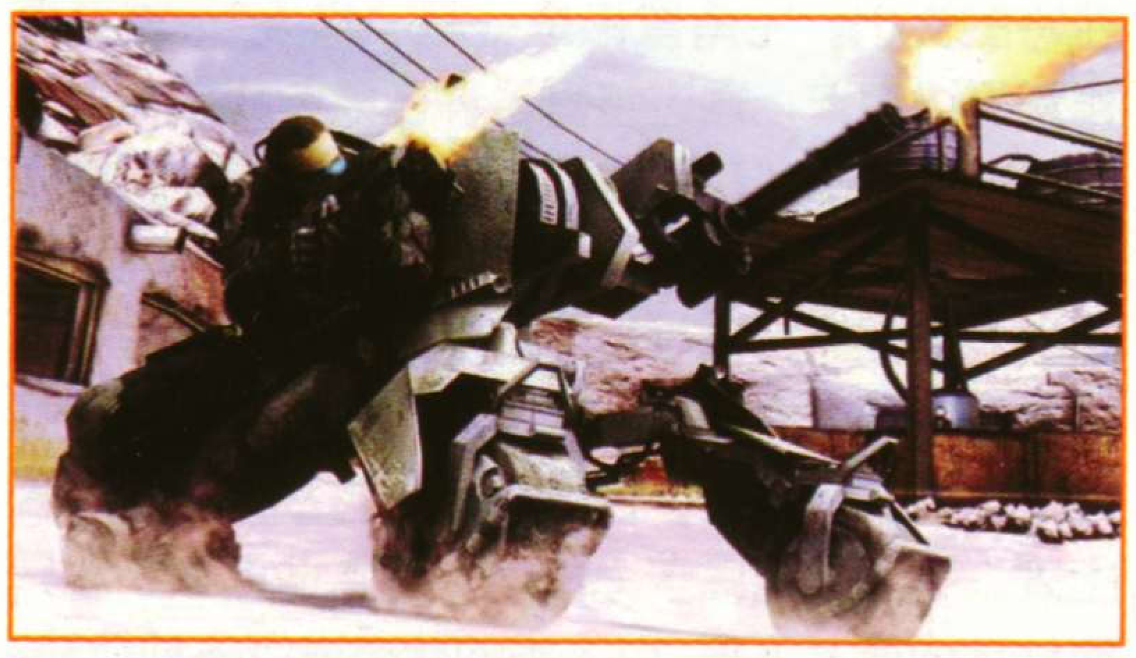
QQ群号:77269227

软件 SOFTWARE《幽灵行动 未来战士》：系列的新起点！

《幽灵行动 未来战士》将会是今年育碧的主力大作之一，为宣传该作，育碧甚至斥资上千万美元拍摄了真人实拍的宣传影片。近日育碧终于公布了该作的详情。游戏故事发生在《幽灵行动 尖峰战士》的十几年后，这次对抗的敌人是俄罗斯极端民族主义分子。游戏刚开始，俄罗斯总统遭到极端主义分子的绑架，在这段剧情中，玩家扮演的是总统的保镖，但无论你表现得多出色，都无法阻止总统被绑架。

本作将会有线下分屏方式进行的多人合作模式，至于是两人还是四人游戏，目前无法确定。在线合作模式支持 4 人游戏，可随时加入或退出，剧情模式可以全程 4 人合作完成。玩家将会是 4 人战斗团队中的一员，每个队员都是不同的兵种，包括：突击队员、工程师、狙击手和侦察兵。突击队员是标准型战士，使用可搭载多个组件的步枪，肩部搭载火箭筒。工程师有 UAV 无人侦察机可以操控使用。狙击手可以迅速发现目标。侦察兵有光学迷彩服，可实现隐身效果，但是如果没有激活隐身功能，在战场上很容易被敌人认出。本作的队友 AI 将会大幅进化，AI 伙伴的行动方式看起来“就像有十几年军事训练经验的老兵”。这些伙伴会在你的侧面提供掩护，而且只要靠近侦察兵，就可以同样拥有隐身功能。本作的在线多人模式支持 8 对 8，有夺旗、征服等经典多人模式。

在游戏中，士兵们将会装备“承重型腿部吊带”，使其即使携带大量重型武器也能够脚步轻盈、移动迅速。本作将首次加入近距离搏斗系统，将会有中国功夫般灵巧流畅的战斗动作。在剧情模式中获得的道具可以在多人模式中使用。育碧计划于今年夏季进行本作多人模式的内测。



它（PSP）简直是不骂不行，干放着都嫌占地方。为它开发游戏简直是荒谬之举。

英国游戏发行商 Codemasters 副总裁 Gavin Cheshire 日前猛烈抨击 PSP“已经垮台”，他说当年他因为 PSP 的屏幕比 iPod 好所以买了一台，一直想让它发挥点作用，结果却是一点用都没有，甚至嫌他占地方。他还透露 PSP go 发售当天，Codemasters 的一位副总裁买了一台，结果因为太麻烦不得不找客服人员解决，一会要重新下载软件，一会要固件更新，Gavin 总结说：“这种东西只会让人们敬而远之。”

业界声音

特报 SPECIAL 大批 PS3 立体游戏开发中

SCE 英国分公司的工程师 Ian Bickerstaff 日前在接受媒体采访时透露，索尼旗下的很多工作室都在开发 PS3 的 3D 立体游戏，而且第三方开发商的热情也“令人吃惊”。他表示，索尼对 3D 游戏的前景非常看好，同时采取了一种谨慎的方式投资于 3D 技术。

Ian 说：“我们不会发疯般地在 3D 游戏上烧钱，妄想所有人明天就有了 3D 电视。但是我们相信在未来，大概三四年后，大家估计就买不到没有 3D 功能的电视了。”

INFO 新闻短波

用 NDS 培训麦当劳员工

日本麦当劳最近表示，他们将会使用 NDS 培训临时工。麦当劳自己研发了一个叫做“eSmart”的 NDS 程序，将会安装到日本 3700 多家麦当劳的 7400 多台 NDS 上。麦当劳为这项培训计划投入了 2 亿日元，但比起以往的培训方式，可以省下一半的费用。

Natal2 开发中

“初生计划”尚未发售，甚至连正式名称都还没确定，微软就已经开始研究其第二代产品。微软亚洲研究院院长洪小文博士最近在接受《悉尼晨报》记者采访时说：“当我们的一批研究者在研究第一个版本的 Natal 时，已经有另一批研究者在构思第二个版本，我们当然希望将该技术一直保持下去。我非常热爱微软正在做的产品。”

250GB X360 硬盘零卖

微软于 3 月 23 日宣布 X360 的 250GB 硬盘即日开始作为附件零卖，定价为 130 美元。比起电脑硬盘，这样的价格确实高得离谱。

《北斗无双》突破 50 万

Koei Tecmo 宣布，PS3/X360 动作游戏《北斗无双》首批出货量突破 50 万套。此前 Koei Tecmo 曾表示本作的日本国内目标销量为 100 万套。据日本零售商反映，本作店头实际销售情况非常理想，很多零售店已经开始追加订货。

《王国之心 III》尚未启动

野村哲也透露，《王国之心 III》目前仍处于概念规划阶段，至于何时投入真正的开发阶段，要取决于《最终幻想 Versus XIII》何时完成。他还透露还有另外两款《王国之心》正在开发中，预计将于《王国之心 III》之前推出。其中有一款将于今年发售，另外一款计划于 2011 年之后发售，该作将会有多名主角。

PSP 体感操作系统

Datel 公司公布了一款应用于 PSP 的 3D 动作感应操作系统“TiltFX”，该装置采用了 3 轴高分辨率 MEMS 感应器，与 PSP 连接后，就可以用动作感应的方式玩游戏。该装置对应所有已推出的 PSP 游戏。

PS2/Xbox 版《刺客信条》

育碧的 Jonathan Jacques-Belletete 日前透露，当初育碧其实开发了《刺客信条》的 PS2 和 Xbox 版，而且游戏画面“非常惊人”，可惜最后还是难逃被取消的厄运。

《塞尔达》对应“生命力感应器”

宫本茂日前在媒体采访时透露，《塞尔达传说》的 Wii 新作可能会对应任天堂的重要新周边“生命力感应器”。他还举了一些应用的例子：比如当玩家处于焦虑状态时，敌人的数量将会增多。

《荣誉勋章》PS3 版为主力

EA 创意主管 Richard Farrelly 透露，《荣誉勋章》的重生之作将会以 PS3 版为主力，将会发挥 PS3 的最大潜能。

LV5 的棒球 RPG

Level-5 公司 3 月份注册了一个新商标——《战国棒球队》！据推测很可能是与《闪电十一人》一样的体育 RPG 类型。此前 Level-5 社长曾透露将在 4 月份公开“重量级新作”，而且该作“绝对不会让玩家失望，将成为销量冠军”。

《如龙》新作“K 计划”

世嘉于 3 月 16 日举办了《如龙 4》发售纪念发布会，在该会最后公布了系列的新作计划“Project K”。在现场播放的一段简短预告片中，可以看到神室町标志性的大门，而主角将会是一名少年——他会是少年时的桐生一马吗？

《征服》无多人模式

英国《PSM3》杂志报道，三上真司开发的新作《征服》可能不会有在线多人模式。

MMV 社长辞职

由于 MMV 业绩不佳，社长和田康宏曾在自己的博客上悲情哭诉博取同情，然而终究还是无法扭转形势。和田康宏最近宣布由于“个人原因”而辞去社长职务，从 4 月 1 日起改为担任 MMV 顾问。

《战地 恶人连 2》大热卖

EA 宣布，《战地 恶人连 2》发售两周后，累计销量突破了 230 万套。每天的多人游戏时间就达到了 290 万小时，同时在线人数达到 23 万人。

《皮克敏 3》开发中

宫本茂最近在出席英国电影电视艺术学院游戏大奖颁奖礼期间透露，《皮克敏 3》已经开发了一年多，不过何时能够完成还无法确定。

INFO

QQ群号:77269227

大家都觉得我喜欢叫人重做……风评很差，大家都说我是可怕的人。

三上真司的探戈工作室正式成立，在《FAMI 通》的采访中，他承认由于《生化危机》两次被他推翻重做，以至于很多开发人员对他有恐惧心理，不过这也是为了对游戏质量严格把关。三上真司还呼吁有意加盟探戈的游戏从业者们到探戈官网看看，而且"我们还需要可爱的秘书加盟哦！"

2009 年我们的销量不及 2008 年的原因是没有开发出足够有趣的游戏。

宫本茂日前承认，2009 年任天堂表现不佳，不过在游戏产业里总有高低起伏，"只要我们还能开发出独特而前所未有的游戏体验，就没什么好担心的。"

业界声音

特报 SPECIAL　NDS 日本销量突破 3000 万台！

SPECIAL

据日本 Enterbrain 统计，截至 2010 年 3 月 21 日，NDS 各机型在日本的累计销量已突破 3000 万台。这是日本游戏产业史上首款在本土突破 3000 万销量的主机，此前最畅销的 PS2 也没有超过 2200 万台。在 2004 年 12 月 2 日～ 2010 年 3 月 21 日期间，NDS 的日本实际销售数字为 3003 万 434 台。

Enterbrain 同时也发布了 NDS 在日本最畅销的 3 款游戏实际销量，《新超级马里奥兄弟》以 576 万 7262 套的销量位居榜首。排名第二的《口袋妖怪　钻石 · 珍珠》以 576 万 6571 套销量紧随其后。排名第三的《来吧！动物之森》销量也达到了 513 万 3862 套。

软件 SOFTWARE　十年磨一剑！ NBGI《天空机器人》公布

SOFTWARE

以《.hack》等作品闻名的 Cyber Connect 2 公司最近公布了一款庆祝公司成立 15 周年的动作 RPG 新作，也是他们的首款 NDS 原创游戏，将由 NBGI 代理发行。这款《天空机器人》（Solarobo）号称是一款从概念构思到开发总共历时 10 年的大作，为玩家搭建了一个独特的世界观。游戏的实际开发时间也达到了 3 年之久。

故事的舞台是由许多空中浮岛构成的雪帕德共和国，那里生活着犬人、猫人等种族，形成了独特的文化。主角雷德是一名"猎人"，将会操作爱机达哈卡，通过接受各种任务委托取得报酬的方式与妹妹"巧克力"一起展开冒险。雷德通常是乘坐在达哈卡的身上在城镇和迷宫里移动，和敌人交战时，也是借助达哈卡的力量。由于达哈卡并未装备武器，因此要利用其臂力抓起周围的物体朝敌人投掷，也可以直接将敌人抓起来丢出去。不过在达哈卡无法进入的某些区域，就只能从它的身上下来，以人类的状态进行各种行动，这时就会以潜入的方式进行。本作在场景的视觉效果处理方面，采用了独特的"远近贴图法"，这是一种介于 2D 与 3D 之间的画面效果，既有 2D 画面的柔和细腻，又可以随着主角的行动变化视角。

事件 EVENT　多款大作发售日泄漏

近日英国著名游戏零售商 GAME 流出一份内部新作发售日程表，标明了几款年度重要作品的发售时间，还包括一些从未公布的游戏，例如预定 10 月发售的《瑜伽 Natal》，以及《007》的赛车游戏（此前已有传闻称该作为 Bizarre Creations 开发）。由于多数游戏的发售日期经常会有变动，因此 GAME 的这份名单也只能是仅供参考。

游戏名	发售日
乐高哈利波特 1 ～ 4 年	5 月 28 日
异端世界	6 月 28 日
Brink	9 月
孤岛危机 2	9 月 24 日
吉他英雄 6	9 月
乐队英雄 2	10 月
使命召唤 7	10 月
辐射 新维加斯	10 月

特报 SPECIAL　PS3 游戏平均质量最高

日本《FAMI 通》杂志最近发布的一份统计报告显示，截至 2009 年末《FAMI 通》打分的所有主机游戏中，PS3 游戏的平均得分最高，进入金殿堂的游戏比例超过了以往的任何一部主机。171 款 PS3 游戏中，有 71 款进入金殿堂（32 分以上，总分 40 分），占 45%。X360 游戏的表现也不错，240 款评分游戏中，104 款进入金殿堂，占 43.33%。Wii 的 257 款评分游戏只有 50 款进入金殿堂，比例为 19.46%。而 PSP 的金殿堂游戏比例为 23.2%，NDS 为 17.14%。

事件 EVENT　索尼发行！迈克尔 · 杰克逊游戏遗作将现身？

EVENT

3 月 16 日，索尼宣布出资 2 亿美元，买断了 2017 年之前迈克尔 · 杰克逊 10 部相关作品的版权，其中除了专辑、DVD 之外，还包括游戏产品。这是音乐产业历史上最高额的一笔授权费，尤其是对一位已故艺人而言。

在合同期限内，索尼将会推出过去 30 年来迈克尔 · 杰克逊的经典作品，还包括一些从未推出的混合版作品，以及一些全新曲目。据报道，其中首张专辑将于 11 月发售。之后还会推出《Bad》和《Thriller》的周年纪念版、一个 DVD 合集，以及一款迈克尔 · 杰克逊的游戏。

▲DC 音乐游戏《太空频道 5》中的迈克尔 · 杰克逊。

迈克尔 · 杰克逊是一位众所周知的忠实玩家，拥有数量令人惊叹的街机收藏，而且曾热情地参与了世嘉多部作品的制作，例如《月球漫步》、《太空频道 5》等。在这位流行天王逝世前，还在参与开发一款游戏，由他自己的制作公司 MJJ Productions 开发，可惜该作仅开发了数月，迈克尔 · 杰克逊就不幸辞世了。有传闻称 MJ 在该作中以自己的形象登场，而且还为其录制了配音，并提供了他的热门歌曲。MJJ Productions 的一位发言人说："我敢肯定这款游戏有发售的一天。迈克尔热爱游戏。"

QQ群号:77269227

动视旁边。理论上两家公司也是合并了的，但暴雪的员工压根就不理动视的人……)、THQ、顽皮狗……等等，基本没有什么新游戏的展示。这些软件公司花钱进驻展区的根本目的其实并不是产品的宣传，而是招人。由于加州法律规定竞业禁止 **(注 5)** 为不合法，所以在加州蓬勃发展的游戏业之人员流动是相当的频繁——尤其是当一个从业者有一定的工作经验和职位之后，基本跳槽到任何一家公司都会受到欢迎。这虽然在很大程度上促进了加州游戏业的高速发展，但同时也是让许多游戏公司高管头大的问题。

对了，差点忘了说——展区里面其实有好几家中国游戏公司（虽然有几家是做外包的），其中最引人瞩目的自然就是来自深圳的腾讯了。腾讯最近在芝加哥成立了分公司，正在招兵买马打算大举进军美国和国内的网游业。看到不少美国人排在腾讯的展台前提交简历，不知怎地竟觉得很有喜感。

多元化以及社会接受程度的增加

■OnLive现场演示，游戏为《虚幻竞技场3》。

■用iPhone跑OnLive。

相信和笔者同龄的人，小时候都有过这样的经历。那时候，游戏是“洪水猛兽”，后来进化成了“精神鸦片”，而我们这些热爱游戏的的未成年人很多时候只能在家长和老师的严密监视下寻找各种机会偷偷地玩游戏——当然，也没少因为这个被大人们惩罚。好不容易十多年过去了，政府开始公开支持发展动漫和游戏等创意产业，各种相关产业也逐渐成型，但社会上却还是存在着一些刻意将游戏妖魔化的人，而整个社会舆论的风向与当年相比也未有多大好转。很多热爱游戏的朋友为此感到不公，感到困惑，甚至感到愤怒。

其实如果回顾一下历史，我们就会发现眼前的这一切并不是偶然。起源于 19 世纪末的电影产业在发展初期也有过步履蹒跚，也遭遇过人们的不解，也曾被刻意妖魔化过。但经过了 100 多年的发展，如今的电影产业已经被这个社会完全接受，成为了人们日常生活的一部分。就算这时候再有人站出来给电影产业扣帽子，相信也不会有人去理会了。而在游戏业起源比国内早数十年的美国和日本，游戏业的发展也并非一帆风顺，也曾出现过校园枪击案、热咖啡事件这类引起社会争议的负面话题。但随着时间的推进，能被越来越多的人们接受的游戏出现了。像 PS 上首次出现的如《FFVII》那样着重于用电影语言叙述故事的游戏，Wii 上的如《瓦里奥制造》那样的派对游戏和《Wii Sports》那样的健身游戏，iPhone 上的许多廉价但又能让人闲来玩上两把的小游戏，以及近年来如《开心农场》这样的社交类游戏……这些多元化的游戏产品和服务的出现，正是游戏业不断地自我调节以适应不同受众需求的体现。

当 OnLive 公司的创立者兼 CEO Steve Perlman 在 GDC2010 第二天的一场峰会基调演讲中宣布基于云计算服务的 OnLive 游戏广播服务将于 2010 年 6 月 17 日正式启动的时候，全场气氛沸腾了。OnLive 的商业模式完全抛弃了先贩卖硬件再贩卖软件的传统理念，将所有的游戏数据和运算工作放到服务器端来进行，玩家所在地的客户端只负责信息输入和输出——说得简单一点就有些像用遥控器看有线电视一样。如果这一计划能顺利进行，那其影响将会是相当的深远。这一模式将会使更多的人有机会接触到游戏，也会像 Wii 和 iPhone 那样极大地改善社会对游戏的接受程度。不过笔者在此并不认为 OnLive 的模式会取代现有的游戏商业模式，而只会是游戏产业多元化的又一体现。

虽说游戏是作为一种娱乐而出现的，但游戏在娱乐之外的应用也有着极大的潜力，能在很大程度上改变人们的生活。今年的严肃游戏 **(注 6)** 峰会结束之后举办了一个小型的严肃游戏作品展，上面展出的都是一些有着各种各样用途的严肃游戏。这些游戏有的是训练玩家如何在各种灾难中逃生的，有的是模拟养猪场经营管理的，有的是对小学生进行数学教育的……等等。笔者跟在场的一位年轻教授交谈了一下。这位教授的作品是为了教南美洲贫穷地区的孩子们学语文的手机游戏。据他所说，南美洲一些地方教育十分不发达，另一方面手机又相对较为普及（不过是那种黑白屏幕的非智能手机），所以他设想是否有可能通过当地这种较为普及的媒体来进行语文教育，并最终做出了这个游戏。笔者之后试玩了一下他的游戏，感觉可以解释为用“贪吃蛇”的游戏机制来玩拼字游戏——虽然按商业游戏标准来看并不是很好玩，但确实是一次很有意义的尝试。而这些尝试，也是游戏产业所不可或缺的多元化的一部分，最终定能将一些有价值的信息传达给特定的人群，并产生相应的改变。

这么一想，国内游戏业界虽然还有着这样那样的不足，和如今发展成熟的日美游戏界也还有着一定的距离，更是承受着许多来自内部和外界的压力，但国内游戏业者们终究是在一步一步摸索着向前迈进的。只要坚持下去，我们所期待的改变就终将会出现。

而能通过自己的眼睛看到这些国外正在发生的各种努力和改变，并通过文字将这些信息传递给那些有可能在将来为我们自己的游戏业带来改变的人——这也许就是笔者敲下此篇文字的意义所在吧？

■GDC结束后散场时的人潮。

注6：所谓严肃游戏，简单的说就是不以纯娱乐为目的的游戏。

QQ群号:77269227

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年3月1日～2010年3月7日

1 NEW 口袋妖怪突击队 光之轨迹 NDS

ポケモンレンジャー 光の轨迹

■ Nintendo ■ 2010年3月6日发售■动作冒险■ 4800日元

游戏最大的特色就是可以使用触控笔在下屏幕画圈，以捕获拥有各种能力的口袋妖怪，解开场景或迷宫中的机关。而像系列以往传说级的怪物通过独有的“签名系统”，也能轻松实现随时召唤，对FANS来说很有吸引力。最大支持4人的联机任务是有别于以往数据交换的另一种玩法。

本周：**160 532**套　累计：**160 532**套

2 NEW .hack//Link PSP

.hack//Link

■ NBGI ■ 2010年3月4日发售■角色扮演■ 5980日元

作为整个系列年表中的完结篇，游戏巧妙地将历代的重要作品进行了串联，原创剧情的精彩程度可圈可点。游戏的玩法和流程上相比之前的作品简单了一些，但在FANS眼里本作还是有着不可替代的重要地位，其中全新绘制的人设以及原班声优的加盟是主要原因之一。

本周：**60 487**套　累计：**60 487**套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 3	勇者斗恶龙IX（廉价版） ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	■ 2010年3月4日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 40797套 ◆累计 40797套	NDS
→ 4	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009年12月3日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 40685套 ◆累计 3313667套	Wii
↓ 5	喧哗番长4 一年战争 喧哗番长4 ～一年战争～	■ 2010年2月25日发售 ■ Spike ■动作	◆本周 36515套 ◆累计 108019套	PSP
↑ 6	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009年6月18日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 35208套 ◆累计 2917199套	NDS

7 NEW 信长的野望 天道 PS3

信长の野望・天道

■ Koei ■ 2010年3月4日发售■策略■ 8800日元

本作是系列首款登陆次世代主机的作品，整个游戏的背景仍然被设定在日本战国时代，玩家需要选择一名武将开始统一天下的大业。和之前发售的电脑版不同，家用机版特别增加了全新的剧本和事件，配合高清画面和出色的音响效果绝对能让人有君临天下的感觉。

本周：**32 964**套　累计：**32 964**套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 8	噬神者 ゴッドイーター	■ 2010年2月4日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 28945套 ◆累计 543494套	PSP
→ 9	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009年10月1日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 25926套 ◆累计 1677861套	Wii
↓ 10	生化危机5 导演剪辑版 バイオハザード5 オルタナティブ エディション	■ 2010年2月18日发售 ■ Capcom ■动作射击	◆本周 23537套 ◆累计 214691套	PS3

本周发售的《口袋妖怪突击队 光之轨迹》不出意外地登上了冠军宝座，但从首周销量上看，本作和之前两部作品存在明显的差距，其中最主要的原因就是本作选在了周末发售，比以往作品都是周四推出少了两天统计的时间。硬件方面，Wii在发售39个月后终于在日本本土突破了1000万的销量，而这个成绩和PS（36个月）、PS2（31个月）相比稍显滞后。

2010年3月8日～2010年3月14日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 1	口袋妖怪突击队 光之轨迹 ポケモンレンジャー 光の轨迹	■ 2010年3月6日发售 ■ Nintendo ■动作冒险	◆本周 65355套 ◆累计 225887套	NDS
↑ 2	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009年6月18日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 35993套 ◆累计 2953192套	NDS
↑ 3	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009年12月3日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 34795套 ◆累计 3348462套	Wii

4 NEW 勇者别嚣张 3D PSP

勇者のくせになまいきだ：3D

■ SCE ■ 2010年3月11日发售■策略■ 3800日元

游戏的关卡数量较前两作有明显增加，新加入的全新怪物和知能系统则要求玩家对整个战场的把握更加准确，并不是只要一味地生产强力作战单位就能获胜。独有的家庭模式允许两名玩家在相邻的地图中发展，当勇者来袭时既可以互相帮助也能互相陷害，让整个游戏过程更富戏剧色彩。

本周：**33 920**套　累计：**33 920**套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 5	真·三国无双 联合突袭2 真·三国无双 MULTI RAID 2	■ 2010年3月11日发售 ■ Koei ■动作	◆本周 31674套 ◆累计 31674套	PSP

6 NEW 绝对英雄改造计划 PSP

绝对ヒーロー改造计画

■日本一 Software ■ 2010年3月11日发售■角色扮演■ 5800日元

因为是出自同一个制作小组，所以游戏中随时都能看到“《魔界战记》系列”的恶搞元素。玩家的主要目的是为了守护世界的和平与魔王进行战斗，而在这之前必须通过地形随机变化的训练设施考验才行。除了收集部件强化人物外，人体和设施改造同样能对冒险的过程产生极大的影响。

本周：**31 447**套　累计：**31 447**套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 7	战地 恶人连2 バトルフィールド：バッドカンパニー2	■ 2010年3月11日发售 ■ EA ■主视角射击	◆本周 28353套 ◆累计 28353套	PS3

8 NEW RPG工具箱DS NDS

RPGツクールDS

■ Enterbrain ■ 2010年3月11日发售■角色扮演■ 5800日元

游戏最大的乐趣就是制作一款属于自己的游戏，甚至你还可以将其当作一款学习软件，了解游戏制作过程中会遇到的种种问题。与其他玩家交换各自制作的游戏，或者参加官方举办的创意大赛都是能带来更多乐趣的事情，你可以从别人的作品中找到灵感，并对自己的作品进行完善。

本周：**23 766**套　累计：**23 766**套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 9	勇者斗恶龙IX（廉价版） ドラゴンクエストIX 星空の守り人（アルティメット ヒッツ）	■ 2010年3月4日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 22013套 ◆累计 62810套	NDS
↓ 10	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009年10月1日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 21085套 ◆累计 1698946套	Wii

本周名列前三的游戏都是老面孔，尤其是《朋友聚集》在榜单中已经停留了大半年的时间，累计销量逼近300万，今后的表现同样值得持续关注。其他上榜新作中，《勇者别嚣张3D》和《联合突袭2》在首周销量上都比前作大幅下滑，FANS的审美疲劳问题开始逐渐暴露，而继2003年后就没有再在掌机上发售作品的“《RPG工具箱》系列”，即便首周销量并不算高，但是效率化却达到80%以上，很多店铺甚至出现了缺货的现象。

QQ群号:77269227

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト

如果不考虑前不久在iPhone上推出的《皇牌空战 Xi》，这个系列自从X360独占的六代之后，已经有差不多三年没有推出过新作了。从有关NBGI招募飞行游戏测试员的传闻，再到网络上一度流传的玩家伪造的照片，玩家对系列新作的期待程度与日俱增。对于这款面向PSP平台开发的新作，开发团队Project Aces公开表示融入了许多在以往作品中不曾有的新概念。到底制作团队对于这款游戏是否全情投入，或者只是在家用机正统作品推出之前的一次试水性质尝试，相信大家在看了本次的报道之后，就会心中有数。

皇牌空战X2 联合突击	NBGI	射击
PSP Ace Combat X2：Joint Assault		日版
预定2010年夏	1～8人	售价未定
对应周边未定		

增强战斗特写

“《皇牌空战》系列”作为家用机上同类游戏的王者，一直在画面表现力上有极高的要求。不过由于多方面因素的限制，当玩家在游戏中有机会近距离观察僚机或敌机时，还是会发现一些细节上的不足。而在新作中，战机的细节描绘将会更加到位，从而进一步加强玩家在游戏中的临场感。此外，为了能够让空战场面显得更加火爆刺激，导弹尾部的烟雾、命中目标后产生的爆炸以及各类音效也得到了进一步强化，足以给玩家造成感官上的强烈冲击。

◀尽管因PSP的机能不足而无法避免锯齿的产生，但图中战机的细节比前作显得更加精细，不再是简单的贴图处理。

▶与敌机接近之后的压迫感会比前作更加明显，游戏中强化的声光效果也可以让玩家更加投入。

◀新游戏中的爆炸效果显得非常具有冲击力。

强化联机模式

作为对PSP版前作经典模式的延续，新游戏将在联机的玩法上进行大幅强化。基本的对战分为最多可以支持4名玩家以协力的方式完成任务，此外还支持多达8人的分组对战。在联机模式中，玩家既可以执行破坏特定设施的任务，也可以对同伴进行空中支援。任务的进一步细化使得这个模式更加富有变化。

▲在4人联机协力的情况下，游戏画面的左侧会显示出当前四名玩家所驾驶的战机型号，并且以不同的颜色进行区分。

▲在多达8人的组队战中，每名玩家的相关信息同样可以在屏幕左侧显示出来。此时还可以看到对战双方获得分数的情况。

进化后的战役模式

战役模式一直以来都是系列中的核心模式。作为游戏中的根本，这一次的战役模式与以往有着明显的不同，支持最多4名玩家以联机的方式组队来完成每一个任务。另外，本作中以联机组队形式进行的战役模式有着两种不同的任务选择形式：其一是沿用PSP版前作的设定，在出现任务分支点后由多名玩家共同选择同一个任务继续游戏；其二是在出现分支点后可以令多名玩家采取分流的方式攻略平行的关卡，待完成任务后再进行部队合流。

QQ群号:77269227

最真实的人物演出 真实的犯罪现场调查

文 星夜 美编 NINA

澳大利亚游戏开发者协会成员Tom Crago曾经说过，Rockstar与Team Bondi正在联手开发的《黑色洛城》很可能是游戏史上开发成本最高的游戏，该作开发至今已经有6年时间，最初是《大逃亡》主力开发人员成立的Team Bondi为PS2开发的独占游戏，由索尼资助。后来Rockstar买走了发行权，游戏开发规模扩大，并转移到次世代主机。由于投资成本太高，索尼不再资助，Rockstar因而将其改为跨平台游戏。

《黑色洛城》的目标是向玩家展现一个最真实的1947年的洛杉矶，他最具革命性的地方是使用了一套具有突破性意义的动作捕捉系统，Team Bondi相信，它可能会永远改变游戏的开发方式。

黑色洛城	Rockstar/Team Bondi		动作冒险
多机种	L.A. Noire		美版
	预定2010年9月发售	1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

游戏史上最逼真的人物表情

◀本作的人物面部表情将会是所有游戏中最为逼真的，就算是普通NPC的表情也将栩栩如生。

革命性的动作捕捉技术

如今一些画面较为出色的游戏已经可以做到照片级的场景真实度，人物形象也能栩栩如生，但“表情”却是一道无法突破的关口。不论人物的3D建模做得多细腻，只要一张嘴或皱眉，立刻就会表现出不自然的地方。而且传统的人物表情动作捕捉流程非常繁琐，从对话录音、动作捕捉到后期加工调整，每个环节都是一道独立的工序。当NPC数量增多时，制作人物表情就变成一项令人望而生畏的巨大工程。Team Bondi的姊妹公司Depth Analysis成功研发了一套强大的表情捕捉系统：用32个摄像头和几排麦克风环绕于演员四周，形成一个全景式演员表情“扫

©2010 Rockstar Games. All rights reserved.

QQ群号:77269227

冴岛大河

CV：小山力也

冴岛大河最初加入黑帮是为了帮助相依为命的妹妹冴岛靖子筹集换肾的医疗费用。而 25 年前，隶属于东城会下属 井组的他和当时的挚友真岛吾朗策划谋杀与东城会对立的上野诚和会干部。真岛吾朗未能到场，冴岛独自一人用事先准备好的枪支射杀 18 名上野诚和会成员。入狱后的冴岛大河被判死刑，数月前他被转入位于冲绳的某私人监狱，并在那里认识了东城会的前任干部之一——浜崎豪。从浜崎口中得知上野诚和会并没有被击溃，反而与东城会平起平坐，冴岛愤怒不已，于是两人秘密越狱潜逃。

浜崎豪

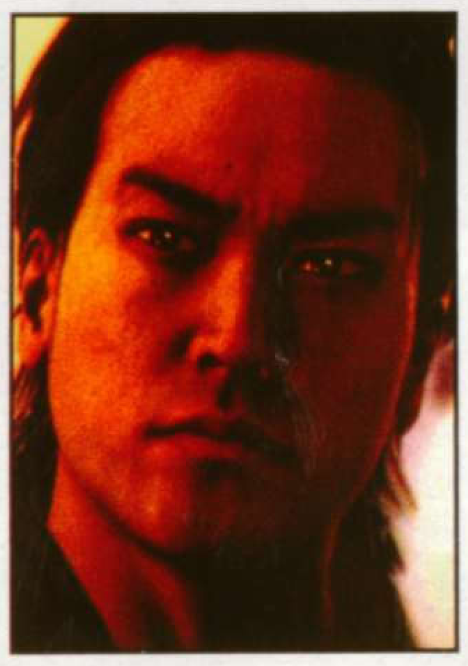
CV：高桥让二

1 年前的浜崎豪还是东城会有头有脸的重要干部，他曾经与中国黑帮蛇华联手，妄图坐上东城会一把手的宝座。阴谋失败后浜崎豪刺杀桐生一马未果，因杀人未遂罪被判入狱。牢狱生涯让他彻底醒悟，帮助冴岛大河成功越狱后，他同时也从监狱中偷出了证明宗像征四郎犯罪记录的重要文件。虽然他侥幸得以漂流至冲绳并将这一证据交给了桐生。但浜崎豪不久还是由于越狱时负伤过重而在医院莉离开了人世。

堂岛大吾

CV：德重聪

堂岛大吾是现任东城会的六代目会长，曾多次受到桐生一马的出手相救。由于葛城勋借由部下被杀的口实要挟东城会，堂岛大吾也面临着来自上野诚和会的巨大压力。作风不够硬派的他最终选择将希望寄托在警视厅副总监宗像征四郎的身上，而最后的事实证明堂岛大吾的选择完全是错误的，这让东城会陷入了更大的危机。



城户武

CV：桐谷健太

城户武隶属于“金村兴业”，是东城会柴田组管辖下的三线黑帮组织的成员。城户原本只是忠实地跟随新井弘明闯荡的一个名不见经传的小角色，但却因为意外地发现秋山骏的私人金库而突然变得活跃起来。盗走金库中高达 1000 亿日元的巨额现金后，他企图与新井弘明联手扳倒上野诚和会的葛城勋，不料事成之后却被自己所信任的新井抛弃。

谷村正义

CV：成宫宽贵

谷村正义崇拜身为刑警的父亲而进入警校学习。25 年前，上野诚和会 18 名成员被枪杀的案件，正是他的父亲和杉内顺次所接手。然而由于一些不可告人的内幕，谷村的父亲被杀，他也从此踏上了寻找杀父凶手的漫长道路。习惯保护弱势群体的谷村认识冴岛靖子是因为无意中看到她被上野诚和会的人追杀。谷村平时并不愿意与其他刑警为伍，神室町的亚细亚街是他最常光顾的地方。亚细亚街中一家名为“故乡”的中餐馆以及店老板也和谷村有着深厚的交情。

莉莉

CV：小泽真珠

莉莉的原名叫冴岛靖子，受到葛城勋的利用和要挟而暗杀了多名上野诚和会的成员。因为被要求在 10 天内凑齐 1 亿日元现金，靖子认识了秋山骏。多年来她从未放弃想与哥哥冴岛大河再见一面的努力，为此甚至不惜付出一切代价。或许善有善报，尽管不断遭到上野诚和会等多方势力的追杀，靖子还是在谷村以及秋山骏的保护下躲过一劫又一劫。获知哥哥越狱并重新回到神室町，是靖子前往冲绳时桐生一马告诉她的消息。不过后来葛城将兄妹俩共同绑架，桐生等人前去营救，靖子最终还是与老奸巨猾的葛城同归于尽。

新井弘明

CV：泽村一树

表面上为人正直严肃的新井弘明，其实不受命于任何一方。他可以作为“金村兴业”的头目对柴田组的人毕恭毕敬，也能毫不留情地开枪杀死柴田；看似与他存在合作关系的葛城勋，新井可以面不改色地授意自己的小弟将枪口指向葛城，他甚至还能过河拆桥地除掉对自己忠心耿耿的城户。如果这一切都是因为他是宗像征四郎所派遣的卧底的缘故，或者是由于他原本的警察身分使然，那么当他敢于对身为警视厅副总监的宗像开枪时，其动机就只能被解释为个人行为了。

QQ群号:77269227

杉内顺次

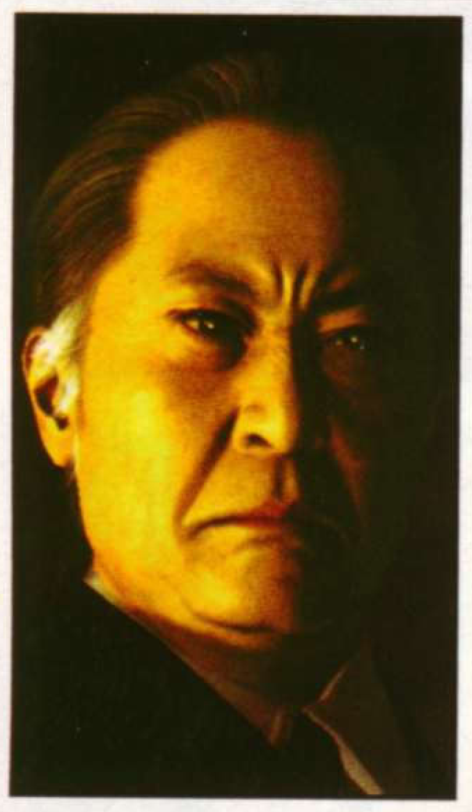
CV：远藤慧一

杉内顺次作为在犯罪一线工作30年的老刑警，其办案能力在搜查一课向来拥有不错的口碑。光鲜的形象背后，他的真实身分却是和葛城勋串通一气的黑帮卧底。25年前正是他和葛城自导自演了一出“帮派火拼”的好戏，此事后来被警队中的上司宗像征四郎识破，杉内不得不将葛城引荐给宗像。多年来由于自己的把柄被抓在宗像的手中，杉内也生活得非常压抑。向谷村坦白自己就是当年陷害其父亲的凶手后，如释重负的杉内被宗像征四郎的手下灭口。

真岛吾朗

CV：宇垣秀成

东城会直系、真岛组组长真岛吾朗不但和桐生一马有着特殊的交情，早年他也是与冴岛大河情同手足的拜把兄弟。为了帮助自己所属的嫡系组织在东城会赢得更多发言权，他们两人策划了袭击上野诚和会的计划。袭击计划实施的当天，真岛吾朗被同组的柴田骗入预先设好的圈套，因此未能和冴岛大河同行，他的左眼便是在那个时候被拷打时失去的。冴岛入狱后，真岛吾朗一直在寻找其妹妹冴岛靖子的下落，他觉得自己有责任保护她。



宗像征四郎

CV：北大路欣也

手腕阴险毒辣的宗像征四郎在官场上一帆风顺，他能成为日本警视厅的副总监，和其善于在暗中利用黑帮势力是分不开的。整个故事的起因，就是宗像征四郎企图除掉所有与25年前上野诚和会被袭事件相关的当事人，其中就包括冴岛大河的妹妹靖子，甚至也有昔日辅佐自己的葛城勋。以卑劣的手段将浜崎豪持有的惟一能证明自己犯罪事实的证据骗到手后，宗像狂妄地放言谁也无法将其扳倒。即使被新井这样部下背叛，他也依然能毫发未伤，宗像对此得意不已。

葛城勋

CV：立木文彦

葛城勋作为当年上野诚和会的一员，正是他密谋了事件的前前后后。25年前，他在冴岛大河“大开杀戒”的枪上做了手脚，冴岛射中自己以及其他上野诚和会成员的只不过是可以致晕却无法致命的橡胶子弹。冴岛离开后，葛城再拿出早已准备好的真枪将其他成员杀死。如此一来，惟一幸存下来的葛城便成为了上野诚和会理所当然的新掌门。利用和宗像征四郎一黑一白的依存关系，葛城的势力范围也越来越大，他的野心也渐渐伸向了东城会。

章节概要

第一部 秋山骏

“天空金融”，这是由一名曾经的流浪汉秋山骏创立的事务所。由于他经常以一些奇怪的“条件”借款给他人且不收任何利息，所以在神室町算是个出了名的怪人。故事从秋山骏介入“金村兴业”与上野诚和会之间的冲突开始，在对方的挑衅下，与秋山有着旧交的新井弘明将闹事的伊原枪杀。“金村兴业”这个不起眼的三流黑帮组织一下子成为了众矢之的，而上野诚和会的葛城则以被杀的伊原是干部为由要挟东城会交出新井。就在此时，一个化名莉莉的美丽女性进入了秋山骏的事务所，她要求借款1亿现金。经过数日的接触，秋山骏推断同样被上野诚和会追杀的莉莉也与事件有关。尽管如此，他最终还是将装有1亿日元的手提箱送到了莉莉的手中。

第二部 冴岛大河

25年前的连杀18名上野诚和会成员的冴岛大河，入狱后被叛死刑一直在等待行刑的日子。直到有一天，转入冲绳某监狱的冴岛认识了前东城会干部浜崎豪，得知当年的上野诚和会如今风光无限，冴岛大河25年如一日的监狱生活才又重新激起了波澜。两人历尽艰成功辛越狱后，冴岛幸运地找到了同样生活在冲绳的桐生一马并得到他的帮助。重回神室町，冴岛大河通过花屋的情报了解了这数十年间发生的种种变迁，他也找到了原本应该和自己同生共死的兄弟——真岛吾朗。真岛当年之所以没有按计划和冴岛大河一起袭击上野诚和会，是因为中了同组的柴田所设下的圈套，真岛吾朗为此失去了自己的左眼。

第三部 谷村正义

长期出没在神室町的问题刑警谷村正义，为了弄清父亲被谋杀的真相多年来一直没有放弃多方搜集线索，而他的父亲正是接手25年前上野诚和会凶杀案件的刑警。某天偶然救下被人追杀的莉莉，谷村受她的委托将从秋山骏处借来的1亿日元交给的葛城勋。正是葛城这位上野诚和会的一把手，要挟莉莉实施暗杀并筹集1亿日元的巨款。敏锐的警察嗅觉告诉谷村，葛城与自己的父亲被杀必然有直接的联系。追查之下，杀父仇人终于水落石出，他竟然是父亲的同事、在搜查一课工作30年老刑警杉内顺次。与葛城内应外合的杉内也曾受到过内心的谴责，但迫于警视厅副总监宗像征四郎的压力，一直未将事实公之于众。杉内被灭口后，谷村更加坚定了自己揭穿事件黑幕的决心。

第四部 桐生一马

送走了冴岛大河，桐生一马的下一位“客人”是越狱时中枪却大难不死的浜崎豪。两人并未因为1年前的恩怨而反目。相反，浜崎豪从监狱中带出的秘密文件却引起了桐生的关注，文件中清晰地显示东城会和警视厅存在密切的资金往来。与此同时，从神室町赶来冲绳探监的莉莉（冴岛靖子）引起尾随而至的狱警们的注意，为了掩护桐生带着靖子安全离开，骚动中浜崎豪负伤过重在医院过世。再次回到神室町，桐生马不停蹄地赶往东城会，半路却目睹真岛吾朗被捕，靖子也被葛城连同冴岛大河一起捉去。更糟糕的是，一直默默无闻的城户武还将秋山骏私人金库中的1000亿日元盗走。桐生等人带着最后的砝码、能证明宗像操纵黑帮的那本秘密文件前去与葛城交换人质。戏剧性的一幕发生了，得到文件的新井在城户武的配合下背叛了奸诈的葛城，而忠诚的城户武在完成任务后却又被新井抛弃。这起闹剧的最后，以新井弃款而逃以及靖子与葛城同归于尽宣告结束。

最终部 镇魂歌

回到宗像征四郎的身边，新井并没有听从他的要求去追回那笔本应到手的巨款，而是将枪口指向了这位自己侍奉多年的上司。为了将这一切了断，秋山骏将1000亿日元重新放到了千禧塔的最顶层，在金钱的面前，各怀鬼胎的堂岛大吾、新井弘明、城户武以及“诈死”的宗像再次聚集到这里。这是一场四个男人与四个男人之间的战斗，他们为了自己的信念而战，这是一场没有输赢的决斗。尽管依仗权位的宗像征四郎并不承认自己的失败，但是当自己的犯罪证据随同从天而降的传单撒遍整个神室町，他也如同泄了气般瘫坐在地上。

数日后，东城会直属冴岛组正式宣告成立，为冴岛大河接风的是桐生一马、堂岛大吾以及真岛吾朗。东城会由此迎来了全新的时代。

QQ群号:77269227

文 脆薯条
美编 NINA

胖公主 蛋糕一把抓	SCE	动作
PSP Fat Princess：Fistful of Cake		繁体中文版
2010年03月11日	1～8人	不明
对应玩家年龄：16岁以上		

本作可是 PS3 版《胖公主》的升级版，一如既往地卡通风格很好地保留下来。玩过 PS3 版的玩家都非常清楚，联机一起玩才是最大的乐趣。本作可以支持 8 个玩家一起联机，乐趣无穷。要我说的话，本作以及 PS3 版的《胖公主》比较类似大受欢迎的《魔兽争霸》3C。不过游戏中还提供了单人竞技场模式，比较考验玩家的操作技术，本次 PSP 版还新增加了 6 个新关卡，没玩过 PS3 版的玩家可不要错过。

操作指南

摇杆	自由移动
□	攻击、投掷手中物品（可把资源投入我方建筑，或把陷害道具投像敌人。）
□长按	蓄力，蓄力时人物脚底会出现一个光圈，蓄力根据职业不同，所需的时间也不同。当蓄力完成后会有明显的音乐提示，然后就能使用强力的招式了。
△	切换职业（必须有高级职业出现）
○	捡取物品
×	跳跃
R 长按	平行移动、防御（剑士专用）
L 长按	锁定
↑↓	开始／取消合作，当按下↑时，玩家头上会出现一个白色感叹号，这个感叹号可以向周围最多 3 名 NPC（联机时只能 1 名）发出合作邀请。当 NPC 头上出现的黄色感叹号变为绿色时，即进入合作的状态，他们会跟随玩家一同行动。
←→	人物语音
SELECT	打开／关闭地图
START	打开菜单
待机	不作任何动作 3 秒后人物开始原地坐下，生命会徐徐恢复。
护驾	靠近搬运公主的队友按○后脚底会出现红色桃心，此时进入护驾模式，可以大幅增加搬运的速度。而且当受到敌人攻击时，护驾的 NPC 或玩家会代替其承受伤害，再次按○则是解除护驾模式。

兵种介绍

低级职业

村民

村民的 HP 很低，只有两格，而且攻击、防御是最低的。由于村民没有任何装备，所以跑起来的速度非常快，其攻击还可以把敌人打晕片刻。

剑士

剑士主要是近战职业，其优点是可以主动防御，然后近身蓄力攻击，非常克制弓箭手和火枪兵。初期剑士是必须使用的职业，而且非常适合用来保护公主。

工人

工人的职责就是采集矿石与木材，用于建造防护门和升级建筑物。工人一般也是玩家的在开局后的首选职业，因为 NPC 不怎么知道主动采集矿石，所以一定要玩家自己主动寻找，这样的话可以快速升级建筑物从而强化出高级职业。

弓箭手

攻击距离非常远，而且蓄力攻击威力不俗，能对弓箭手造成威胁的敌人只有魔法师或爆破工。另外，剑士的盾牌能防住大部分攻击，所以当玩家看见剑士时还是三十六计走为上计吧。

炎系魔法师

魔法师的最大特点就是蓄力攻击，在周围一圈范围内都能造成伤害，而且魔法师的攻击附加灼烧，经常可以看见打到敌人后让他身上着火。魔法师的防御力比较低，切勿靠近敌人以免被秒杀。

传教士

主要任务就是替我方单位回复 HP，回复时持续按住□还能帮我方单位加上一个防护罩，可以抵挡一次攻击。传教士在后期非常有作用，比起坐在地上回血，传教士要有效率地多，玩家在控制近战职业时不妨找个传教士 NPC 一起行动，这样会安全不少。

高级职业

枪斗士

剑士进化而来的上位职业，HP 也是所有职业中最高的，攻击力和防御力也非常出色。枪斗士最强大的地方就是其蓄力攻击，不仅速度快而且范围广，通常可以秒杀扎堆的弓箭手或魔法师，是玩家的首选职业。

爆破工

爆破工的 HP 比较一般，最大的长处就是可以扔炸弹，但距离没有弓箭和火枪来的远，不过炸弹的攻击力可是非常强悍的，通常一下就能秒杀掉弓箭手或魔法师。

©2010 Sony Computer Entertainment America Inc.

火枪兵

弓箭手的进化形态，火枪的攻击力与射程都要比弓箭远不少，而且火枪的蓄力攻击是呈扩散形状的，如果近身全中的话可以秒杀大部分职业。但该职业有个严重的缺点，就是攻击速度太慢，火枪的蓄力时间也太长。

冰系魔法师

冰系魔法师的特点就是蓄力攻击可以暂时封住敌人行动片刻，只要没有远程攻击的敌人，那么冰系魔法师可以不费吹灰之力赖死一些近战职业，非常霸道。

祭司

祭司相比传教士似乎不太好用，虽然他能不断吸取敌人的 HP，但并不能杀死敌人。蓄力攻击的范围比较大，发动后还能使敌人长时间眩晕，但无奈这个蓄力攻击发动所需时间太长了，这样一来就显得不怎么好用，有这点时间完全可以用一个枪斗士干掉所有敌人了。

QQ群号:77269227

各章节要点

CHAPTER1

本关非常简单，在中间区域有一些杂兵，他们是负责看守蛋糕的，只要将他们干掉将蛋糕喂给公主吃即可。慢慢地公主就会变胖，防守的杂兵会不断复活，只要把职业换成剑士多用蓄力攻击即可。如果血不够了记得先撤退，等回完血后重复喂蛋糕给公主吃。之后背着公主逃回王城，NPC 众也会过来帮忙，一群人浩浩荡荡地抬着胖公主回城堡后过关。

CHAPTER2

这个关卡的地形很简单，敌我双方只能在一条路上碰见，而且这边就是蛋糕争夺地，注意初期别与敌人多做纠缠，拿完蛋糕迅速回城堡给公主吃，等能力强化后就可以使用火枪职业了，火枪兵的攻击力比弓箭手高很多，而且其蓄力攻击是扩散型的。玩家操作火枪兵几乎 1 个人能对付三、四个敌人，非常强大，待我军推进之际快速把蛋糕都喂给公主就能顺利过关。

CHAPTER3

这一关的地形非常复杂，一不小心跳进岩浆里就会直接毙命，直接推荐魔法师或剑士。魔法师的魔法威力大，而且冰魔法还能减缓敌人的行动速度，剑士主要是肉搏战用。地图中间有三个 NPC，把他们转移到城堡即可安全过关，时刻注意杀敌并小心岩浆即可。

CHAPTER4

本关说来也很简单，一开始需要先强化基地，把需要的材料都提供给出剑士的那个基地，等升级成功后就能使用高级的枪斗士职业了。接下来的任务就是保护中间区域的建造区，在桥的一侧用蓄力攻击的方法守株待兔，过来一个杀一个，随后只要等待我方 NPC 把材料收集完然后保护他们建造即可。

CHAPTER5

这次的地图非常大，目的是抢夺对方城堡中的公主，首先我们可以捡起地上的蛋糕给公主吃，这样把她养胖敌人也不容易搬运。接下来还是优先强化剑士职业，等可以使用枪斗士时就非常简单了，只要把守住路口等待我方 NPC 把敌人的公主搬出来，这样在干掉后面尾随的敌人即可。本关中还有传教士会帮助我方回血，非常简单。

CHAPTER6

本关的目的就是维修设施，比 AI 先修复所有建筑就算胜利。一开始只能用一个职业，迅速收集材料给城堡中的建筑，之后出其他职业的兵种，这里推荐枪斗士。只要一出这个职业后，马上来到中央杀敌，中央都是矿物资源，只要牢牢守住这里，敌人是没有办法收集到矿石的，胜利就是时间上的问题了。

CHAPTER7

这关非常有难度，需要全职业配合，最好的战法就是自己控制 HP 比较多的枪斗士，然后后面有 NPC 控制的传教士与火枪兵，这样的组合打起来非常容易。开始后还是优先强化出枪斗士的建筑，然后强化出传教士的建筑，只要补血职业和肉盾职业比 AI 先出来，那么局面对我们来说就非常有利了。

CHAPTER8

这一关相比上一关要容易不少，开始后先致力于开发高级兵种，同样是枪斗士 + 传教士的组合，中间的据点一定要拿下，因为周围都是矿石。等枪斗士能使用后，等待我方的 NPC 把炸弹运过来，然后一路护送他即可。看见杂鱼一个蓄力攻击就能秒杀之。

CHAPTER9

本战一开始必须要掌握住中央的据点，这里也是惟一可以得到矿石的地方。等出了枪斗士以后就可以采用肉盾 + 法师的战术了。总体的难度要比上一关容易不少，而且自己控制枪斗士可以在中央有效地阻截敌人。

CHAPTER10

本关比上一关更为简单，目的就是把关在牢笼中的公主救回城堡。在据点附近可以建造保护门来阻止敌人前进，但必须时刻注意维修。另外地上的蛋糕可以拿去给公主吃，等她一胖敌人就很难搬运着她快速移动了。枪斗士依然强劲，负责护卫工作是再合适不过的了。

CHAPTER11

目的还是把公主救出来，虽然本关看似比较难，但实际上只要灵活配合，不到 15 分钟即可顺利过关。首先去我方据点处采集三个矿石，然后回去迅速升级建筑物出枪斗士，之后只要配合传教士在后方补血，玩家自己控制枪斗士堵在敌人城堡门口即可，护送公主回城的任务交给 NPC 即可。

CHAPTER12

本关要求速战速决，所以高级职业可以无视掉了。首先换成剑士职业，HP 多是其优点，然后来到敌人城堡下方拿上炸弹，之后过去把通路炸开即可，这边有条龙会喷火，其威力几乎是秒杀我方的。炸弹不仅能炸开岩石，还能炸晕这条龙，一旦岩石被炸开后立刻带上公主返回城堡即可获胜。

CHAPTER13

本关没有什么要点，纯粹是一场消耗战。快速出枪斗士配合传教士即可轻松获胜。敌人发展的速度非常慢，而且大多是弓箭手，玩家也可以考虑用火枪兵克制。

CHAPTER14

这关比较复杂，首先要把被关在敌人城堡的公主就出来，然后还得把敌人的公主关进自己城堡的牢房里。开始后还是迅速出枪斗士与传教士这两个职业，自己单兵前去营救公主，只要趁着潮水退去之时快速返回城堡即可，俘虏敌人公主也是如此战法。

QQ群号:77269227

游戏进行时
实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

《勇者别嚣张3D》的确是个非常有创意的游戏，而且以大反派为主角让人感觉有点另类，不过这正是游戏的特色。值得一提的是，最近PSP平台上还有一款《胖公主 蛋糕一把抓》也非常让人着迷，联机和朋友玩感觉非常有趣，怎么说都想一个迷你版的魔兽3C。

最近家用机的大作莫过于《战神3》了，想必玩家们都已经被奎爷的魄力所震撼。玩过《战神3》后还有堪称日式GTA的《如龙4》，丰富的迷你小游戏足够让玩家泡上一整天。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

勇者别嚣张3D
拿起你的铁镐往下挖！

原名：勇者别嚣张3D
机种：PSP 类型：策略

嚣张的勇者又回来了，为了满足玩家的破坏欲望，拿起你手上的铁镐开挖吧。本次魔王军可谓实力大增，破坏“神器”铁镐增加了许多新技能，而且还有水中兄弟的加盟，可谓是如鱼得水。

我是戳锅漏 levelup.cn

游戏的玩法

游戏玩法和前两座没有太大的区别，玩家还是要依靠挖掘地下迷宫的方式来帮助魔王抵挡勇者的进攻。迷宫内的土壤分布着养分和魔分，挖掘这些土壤就会产生出魔物，养分或魔分浓度越高的土壤所产生出的魔物也就越强。当魔物出现后，整个迷宫里的食物链也开始运作。这些魔物会吃掉食物链下级的同类来提高生命力，而且当生命力到达一定数值后，它们还会自我繁殖，慢慢就扩大了魔物军团。相反，如果缺少食物的话生命力就会下降，甚至饿死。所以玩家的任务就是调节这个平衡关系，培养出强大的魔物击退来犯的勇者。

魔水

本作的新增要素，挖开含有魔水的土壤后，魔水就会涌出，并积聚在迷宫内。有魔水的地方可以培养出全新的水生生物，这些水生生物虽然只能在有魔水的地方活动，不过其能力要比陆生的魔物强很多，但要是离开魔水的话就会马上死亡。另外，魔水浸泡着的土壤中的养分和魔分会自动变成水草，水草再吸收了一定的养分或魔分后就会生产出花苞，用铁镐敲开花苞水生魔物就会诞生。如果不敲开花苞，花苞会漂浮在水面上收集养分或魔分，含有养分或魔分越多的花苞所诞生出的魔物也就越高级。

技能一览

入手条件	铁镐名称	スキル名	消费挖掘力	效果
最初拥有	ザ・ツルハシ	ダンジョンクエイク	20	勇者放置的道具全破坏，并且一定几率使勇者晕眩
累计收集4个龙秘宝	ミズノ・ツルハシ	ハイドロライド	25	让地面涌出10格的魔水
累计收集8个龙秘宝	DPS—MODEL	ナビィタイマー	15	显示勇者的前进路线
累计收集13个龙秘宝	トゥルハシ	トゥルースリープ	20	设置催眠球，50%的几率使周围的勇者睡眠，10%的几率使魔物睡眠
累计收集19个龙秘宝	デスツルハシ	メシデス	15	设置召唤メシデス的魔法阵
累计收集26个龙秘宝	ワンダーツルハシ	ワンダフルフェスタ	25	设置魔王军军旗，让周围的魔物集中起来
累计收集33个龙秘宝	フォレ・ルカナ	ディグディグ	30	4秒内挖土时挖掘力增加
累计收集44个龙秘宝	フォレ・マスター	ぶきみなあな	35	设置连接点，可以让进入的魔物快速转移到另一个连接点
和1代的记录联动	ツルハシ・ワミター	スキルミルー	10	可以看见勇者使用的技能名
和2代的记录联动	ツルハシ・ドキドキ	ドキドキワープ	40	随机转移魔王的位置

水生魔物介绍

水蜘蛛类

食物	水中养分
天敌	乌龟类

从养分类小花苞诞生而来，繁殖能力强，吐出的蜘蛛丝可以减缓勇者的移动速度。

乌龟类

食物	水蜘蛛类
天敌	水元素、龙类

从养分类中花苞诞生而来，攻击方法为远距离投掷锤子，勇者靠近后会缩进壳内自我保护。

魔雾

食物	水中魔分
天敌	水妖类

从魔分类小花苞诞生而来，没有攻击力，但能凭依在勇者身上使其攻击的命中率降低。

水妖类

食物	魔雾
天敌	水元素、龙类

从魔分类中花苞诞生而来，特殊能力是放电，可以使处于水中的勇者暂时麻痹。

魔水花

食物	无
天敌	无

敲击含有养分或魔分较多的花苞就能使其开花，魔水花可以提升魔王军的知能等级，并能抑制魔物的压力，减小魔物变成纯种的几率。

水元素

食物	乌龟类、水妖类、蜥蜴类、莉莉丝类
天敌	无

当花苞的养分和魔分都达到最高后，就能诞生出水元素。它是水中的最强魔物，同时也是水中食物链的顶点。

中文游戏风向标

由United Front Games开发，SEC负责发行的《小小大赛车》已经确定在5月25日发售了。这款游戏的风格非常卡通，而且沿袭了《小小大星球》的各种要素，联机游戏、自创关卡、分享关卡等等。游戏的自由度非常高，不仅能把爱车装扮的非常花俏，人物角色也是琳琅满目，包括了索尼第一方游戏中几个著名的角色。另外，SCEA与美国的几家零售商合作，推出了3款不同的下载内容。

1. 在GameStop预定的玩家可以获得“《战神》系列”的主角“奎托斯”的造型与他的爱车“混沌之车”

2. 在Amazon预定的玩家可以获得“《瑞奇与叮当》系列”的主角“拉杰特”或“克拉克”的造型

3. 在BestBuy预定的玩家可以获得“《未知海域》系列”的主角“内森·德雷克”的造型与“越野吉普车”

只要预定的玩家还将会得到一份神秘礼品，包括一个虚拟造型与几组车辆的自定义配件。《小小大赛车》预定于6月推出中文版，喜欢卡通风格游戏的玩家可要好好留意了。

QQ群号:77269227

胜负师：这一次的“奖杯陈列室”依然延续上次的双白金话题，为各种介绍已经判明的不同版本可以拿多次奖杯的游戏，其中有些是奖杯神作，有些又属于极限挑战。无论是迷奖杯还是迷游戏本身，双白金都为玩家把游戏重温一遍找了一个不错的理由。上期在小编寄语里提到的《如龙 3》(三白金) 和《最后的反抗》这里就不再重复了。注意，双白金中的欧版与澳洲版、新西兰版的奖杯同属一组，但由于澳洲版、新西兰版很难买到，一般不予考虑。日文版包括港台地区发行的日语版本。

白 双白金补完计划 金

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

Batman: Arkham Asylum

分开版本：日版 / 其他版本

基本情况：高素质的授权改编游戏。游戏流程在十余个小时，另有 240 个收集需要解决，最好参看攻略以节省时间。难点在于挑战模式，对操作技巧有很高的要求。动作游戏基础较好的玩家 20 至 25 小时可取得白金。

刺客联盟 命运武器

Wanted: Weapons of Fate

分开版本：德版、日版 / 其他版本

基本情况：德版和日版的奖杯与其他版本不同，原因良性 BUG 被取消，原本取巧通上两遍半就能拿下白金，现在要实打实地玩上五遍。不过最变态的 1 个多小时通最高难度改成了 4 小时通关，因此白金也就是多花几个小时的事儿。

乐高印第安纳琼斯 2

LEGO Indiana Jones 2

分开版本：欧版 / 其他版本

基本情况：乐高造型的夺宝奇兵诙谐有趣，是一款不错的家庭游戏。其奖杯的整体难度不高，但耗时不算太短，大约在 20 至 30 小时之间，通关后还需要选关完成一些特定的条件，扫尾工作将占据了白金之路近一半的时间。

街头滑板 2

Skate 2

分开版本：德版 / 其他版本

基本情况：滑板游戏对于技术要求高应该是玩家之间的共识，本作也不例外，需要不断的尝试与练习。生涯模式及单机奖杯大约需要 15 小时，技术过硬的话，在线奖杯的时间与之相等，不然在线就是会成白金路上的巨大障碍。

圣域 2 堕落天使

Sacred 2: Fallen Angel

分开版本：日版 / 其他版本

基本情况：美式风格的奇幻 RPG，分支任务多达 600 个，但还好奖杯只要求完成其中的 40%。由于不同职业的角色均需升级至 15 级，还有一命不死、不购买道具等特殊通关条件，多周目在所难免，白金需要 80 至 100 小时。

NBA2K10

NBA2K10

分开版本：日版 / 其他版本

基本情况：从奖杯设置来看，《NBA2K10》的难度并不算太高，但它却不具备列入“双白金游戏”的条件，因为“Dunk-Off Trophy”这个奖杯有 BUG 无法取得，白金自然也就泡汤了。不排除今后通过升级补救的可能性。

永恒的尽头

End of Eternity / Resonance of Fate

分开版本：日文版 / 其他版本

基本情况：由世嘉发行的 3A 原创 RPG，有着新颖的战斗系统。3A 这一次算是手下留情，把奖杯设计得相对简单，没有特别变态的要求，一周目即可获得除二周目通关之外的所有奖杯，白金需要 70 小时左右。

侍道 3 PLUS

Way of the Samurai 3

分开版本：日版 / 欧版 / 其他版本

基本情况：又一款三白金游戏，只是白金一次需要 50 小时以上。“《侍道》系列”以高自由度、多结局著称，这一作的结局有 22 个，看到隐藏结局至少要打 21 遍，还好有些只要半小时、1 小时就能完成。数量累积和收集型奖杯占比较高。

交叉利刃

CROSS EDGE

分开版本：欧版 / 其他版本

基本情况：一款集合多家日本公司游戏角色的二线 RPG，系统有一定特色，但画面水准低。本作的日文版没有奖杯，美版和欧版奖杯分开。奖杯主要是数量累积型和收集型的，相当费时，白金需要 120 至 150 小时。

灵异恐惧 2 起源计划

F.E.A.R. 2: Project Origin

分开版本：日版 / 其他版本

基本情况：科幻恐怖题材的 FPS，著名的“奖杯警示级”游戏，其白金即便在国外资深奖杯迷中也十分稀有。单机难度不低，在线奖杯多达 19 个，刷网战 100 小时打底。还有一个关键问题是现在还能不能找到人打网战。

MAG

MAG

分开版本：日版 / 其他版本

基本情况：完全强调在线合作与对战乐趣的 256 人大规模网战 FPS。目前全球只有两个人拿到白金，数量、条件要求众多的全勋章获得不仅难度大而且需要运气。FPS 水平较高的玩家据称可在 200 小时以内搞定白金。

QQ群号:77269227

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

现在很多玩家都会选择在淘宝上购买正版游戏。特别是这次《战神III》的淘宝预订量也创出了新高。在此提醒各位玩家注意，由于国内没有游戏行货，所以在淘宝上预订游戏只是与店主个人的口头承诺，买家交了定金也不能100%保证店家能够在第一时间发货。因此买家要学会在线查看单号，跟踪物流信息以监督店家的发货时间。当发现出现延误发货的情况时要学会与店家沟通，如果出现退款不予履行的情况可以找淘宝客服帮助介入解决。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1580元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10元
保护壳	PSP-3000 水晶保护壳	38元
总计		1796元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 和前段之间的疯长不同，进入游戏淡季的PSP主机在价格上基本是刹住了车，目前大部分的商家报价主要集中在1550–1600元之间，不过这只是黑白银三种颜色的主机，至于彩色系的PSP–3000，大部分商家还都是有价无货，即便是有货，价格也要比主流颜色的主机贵上100–200元，当然如果遇到便宜的可破解彩色系主机，那不用看就可以断定是翻新机了，玩家一定不要贪图便宜购买这类价位过低的PSP主机。至于今后一段时间主机的价格走向，目前来看还会是趋于稳定，降价的可能性并不高，但也不会有大幅度涨价，所以喜欢PSP的玩家可以考虑在近段时间入手。至于PSP2的传闻，目前来看可能性也并不高，毕竟这段时间的PSP在日本刚刚发力，Sony不会着急发布新主机来冷却玩家和第三方游戏厂商的热情，而6.20系统的破解消息，"狼来了"的几率也比较大，商家和供货商现在也不像以前那么敏感了，所以想买主机但又怕PSP价格一夜崩盘的玩家也不用杞人忧天了。此外，近一段时间因为315的打假热，很多关于PSP主机的伪劣配件周边也被曝光，其中假冒产品最多的就是屏幕贴膜，虽然东西不贵，但是假货的利润可是惊人的，所以玩家购买主机的时候不妨直接选择便宜的组装贴膜，如果想要购买高品质的周边产品，还是尽量到有信誉的商家去选购比较好。

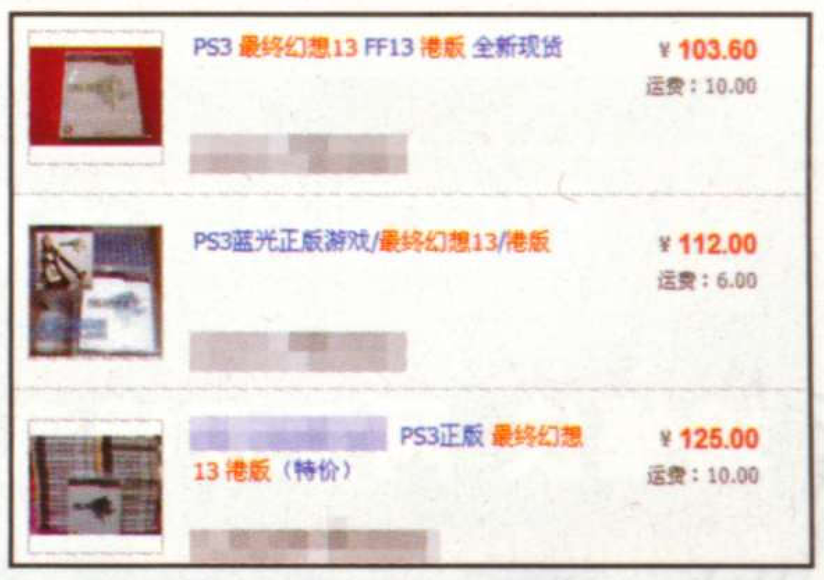
主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1580元
PSP-3000 主机（不可破解）	1120元
PSP go（不可破解）	1600元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20元
4GB 高速 MARK2 组棒	88元
8GB 高速 MARK2 组棒	128元
8GB 极速 HG 组棒	138元
16GB 高速 MARK2 组棒	238元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580元
线材	索尼原装 HDMI 线	120元
总计		2580元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 由于近一段时间的PS3游戏频发且主机破解进入了新的阶段，所以一直观望的玩家不妨在这段时间考虑入手主机。一方面PS3的破解者GeoHot已经放出自制主题画面并宣称现在已经能够改写主机系统文件了，另一方面最近的游戏大作也能让你在并未破解的情况下渡过这段黎明前的黑暗，毕竟正版的《FF13》港版价格只有100元左右，而且新发售《战神3》和《如龙4》也都并不太贵，玩家完全可以随主机购买任意一款游戏。至于主机的选择，因为薄版主机的250GB容量已经上市，而且价格不是很高，只和120GB主机相差200元左右，所以推荐即将购买主机的玩家选择这部分主机，毕竟价格不贵且容量大是性价比极高的表现。



▲《FF13》价格居然已跌到100左右，情何以堪。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2380元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580元
原装 DS3 无线振动手柄	340元
组装 DS3 无线振动手柄	180元
原装 PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2 通用）	210元
组装色差线（PS2 通用）	20元
原装索尼 HDMI 线（2米）	280元
高仿索尼 HDMI 线	50元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1198元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	88元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18元
保护包	EVA 包	38
总计		1390元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 对于的NDS主机的选择，玩家可以考虑的比较多，除了价格便宜服务完善的行货NDSi之外，玩家还可以购买屏幕稍大但价格略高的NDSi LL，而随着美版NDSi XL的上市，相信NDS主机的选择还会更多广泛，不过对于一直想要购买NDSL的玩家，这里要简单提醒一下，目前市场上的全新NDSL已经所剩无几，可以说现在90%以上的NDSL主机都是翻新机或是二手机了，而你直接选购翻新机肯定不如买二手机来的实在，毕竟商家要比玩家狡猾的多，不过即便是买二手机也尽量要选择同城玩家并当面交易，这样受骗的几率比较低。除此之外，主机烧录卡的选择依旧是重中之重，相比起主机，烧录卡品牌繁多且价格不同，目前比较便宜但功能齐全的有黄金DSTTi和Hyper–R4i，价格稍贵但功能高端的是EZ5i，另外还有多媒体功能强大且效果出众的M3i ZERO，不过它的价格也是最贵，玩家在选择这些烧录卡时候，可以依照自己的需求进行考虑，对于入门级玩家来说，购买黄金DSTTi和Hyper–R4i就可以了，发烧友玩家可以考虑EZ5i和M3i ZERO，两款卡功能上比较有可玩性，而且游戏的兼容更新也比较快，至于AK2i此类偏门烧录卡，玩家可以不必太多考虑。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1198元
NDSi 主机（日版）	1320元
NDSi LL 主机（日版）	1500元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30元
黄金 DSTTi（1.4）	48元
EZVi 简装版（1.4）	98元
Hyper-R4i（1.4）	68元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿 4GB TF卡（行货）	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	138元
金士顿 16GB TF卡（行货）	318元

电池+保护 GTcoupe推出NDSi电池水晶壳

除了携带移动电源给NDSi充电外，GTcoupe给出了一套自己的NDSi供电方案，那就是NDSi电池水晶壳。所谓电池水晶壳就是在NDSi原有水晶壳的基础上，在底座增加了一块840Mah（NDSi原装电池同样为840Mah）的NDSi电池，这样就相当于玩家携带了一个额外的NDSi电池在身上。由于NDSi电池需要用小螺丝刀卸载下来，所以该产品专门准备了一个小螺丝刀。拆卸下来的电池可以平稳放置在水晶壳内，而不用了的小螺丝刀同样可以放进水晶壳中。最后将NDSi嵌入水晶壳即可。平时我们直接用水晶壳附带的充电电池，如果用完了，我们还可以使用原装电池。经过我实际使用，这个水晶壳与NDSi衔接得非常紧密，而又没有影响到任何游戏操作。水晶壳所携带的电池与原装电池使用的时间基本相同，满足了NDSi玩家的续航需要。不过需要指出的是，虽然这个产品比较悉心地考虑到玩家卸载电池导致的不便，专门为电池的保管做了不少工作，但毕竟在使用时还是要对电池进行拆卸，可能粗枝大叶的玩家就不容易接受。

内含物品
带电池的水晶壳 ×1
小螺丝刀 ×1

专题导购 关注消费热点话题

QQ群号:77269227

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，白色）	1680 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计		1740 元
近期推荐购入指数		6

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1320 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1680 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wiifit》（正版，同捆 Wii 平衡板）	580 元
《Wiifit》（高仿 Wii 平衡板）	380 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	180 元
原装电源（220V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80 元

点评 因为Wii主机的破解陷入了瓶颈，所以Wii主机的市场是最乱的，不仅各种报价层出不穷，各种主机的不同搭配也让你眼花缭乱，到底选择哪种主机可能是个不小的难题。其实现阶段来说，Wii主机主要有软刷搭配硬盘和硬改更换光驱主板两种选择，其中软刷主机最为便宜，一般只有1300元多元，但不能读取光盘，想要玩游戏就必须搭配一个大容量的移动硬盘，而硬改主机则较贵，大部分都在1600−1700元之间，比起前段时间虽然有了不小的下滑，但依旧不便宜，不过因为现在大部分玩家都已经知道了光驱主板的来源，所以供货商对光驱主板的价格恐怕还会有所变动，所以玩家不妨继续观望，假如着急入手主机也尽量要考虑软刷搭配硬盘的这种主机，毕竟只有这种主机才是Wii最为合理的价位。

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1680 元
电源	原装电源（包改 220V）	−
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2218 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1680 元
X360 主机（台版，A）	1720 元
X360 主机（港版，A）	1780 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

点评 传闻新版X360主机蓄势待发，不仅外型小巧，而且内部也进行了改进，将CPU和GPU整合在一起以防止三红现象的发生，按键则直接变更为触摸式，像PS3看齐，原有的厚版X360将在薄版发布后进行降价，而这些消息将在E3上宣布，当然如果没宣布的话，这些消息也可能只是个传说。所以对于现阶段想要购买X360的玩家来说，可以完全不去考虑这些问题，毕竟供货稳定、破解顺利的现有X360主机要比那些尚未宣布甚至破解还是个未知数的薄版X360主机靠谱多了，所以X360主机还是早买早享受，主机发售了4年多工艺早已成熟，三红现象还是不必担心的。

◀传闻 E3 过后 Arcade 版 X360 的价格将全面降至 129.99 美元，并且还将推出 250GB 大硬盘。

市场报价信息更新截至2009年3月24日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

@ ①PS3 主机的用户和 PSN 帐户有绑定关系吗？如果我想一个 PS3 用户使用两个或更多的 PSN 帐户登陆 PSN，是不是必须要先用上次的帐户登陆，然后修改登陆 ID（Email）就可以了呢？②我有一个朋友给了我一个“黑号”，让我下载游戏，我用我的 PS3 主用户（所有的游戏存档，奖杯都在那个用户上，而且之前没有用自己的PSN号登陆过PSN，没有同步过奖杯信息）登陆这个黑号，下载完成之后也没有管它，结果现在这个号被封了，我是不是就不能用我的主用户登陆我自己的 PSN 号了？ [Cross.K]

①PS3 的用户和 PSN 帐号是有一一对应关系的，虽然你可以通过登陆后修改 Email 实现“同一用户使用多个帐号分别登陆 PSN”，但实际上每次你修改登陆 ID 后，系统都会将你最后输入的 Email 和当前的用户绑定，之后如果你不修改登陆 ID，仅仅是在登陆界面更换其他 Email 登陆会出现“不允许使用其他玩家帐号登陆”的提示。②如果你所使用的“黑号”已经被限制登陆PSN，也就意味着你无法通过修改 Email 的方式将当前用户与新的 PSN 帐号绑定，除非你能够联系官方解除限制，否则你主帐号下的所有奖杯信息将无法再与服务器同步，不过你的部分游戏存档还是可以通过在主机上建立新的用户转移。另外在这里也建议使用非正规帐号的玩家，一定要在主机上建立新的用户并在PSN注册，以免影响主帐号在服务器保存的奖杯、下载列表等重要信息。

@ 我的 NDS 是 4 年前买的，现在还在用最原始的烧录卡玩游戏（用 SD 卡那种，容量是 2G），之前玩《勇者斗恶龙IX》的时候就发现存盘的时间特别长，最近玩《口袋妖怪突击队光之轨迹》情况也差不多，而且时常还出现死机的现象。请问这是烧录卡还是存储卡的问题呢？另外最近有好友会去日本，如果从那边儿带个NDSi 回来，用现在市场上的 R4i 烧录卡能直接玩吗？ [psp_sunfish]

如果存档较慢的情况只在这两个游戏中出现，那么通常都是烧录卡自身的问题所引起的，你可以通过升级内核的方式来解决这个问题。目前市面上的烧录卡在使用时是没有主机区域版本限制的，你从日本购买的日版主机可以放心使用。

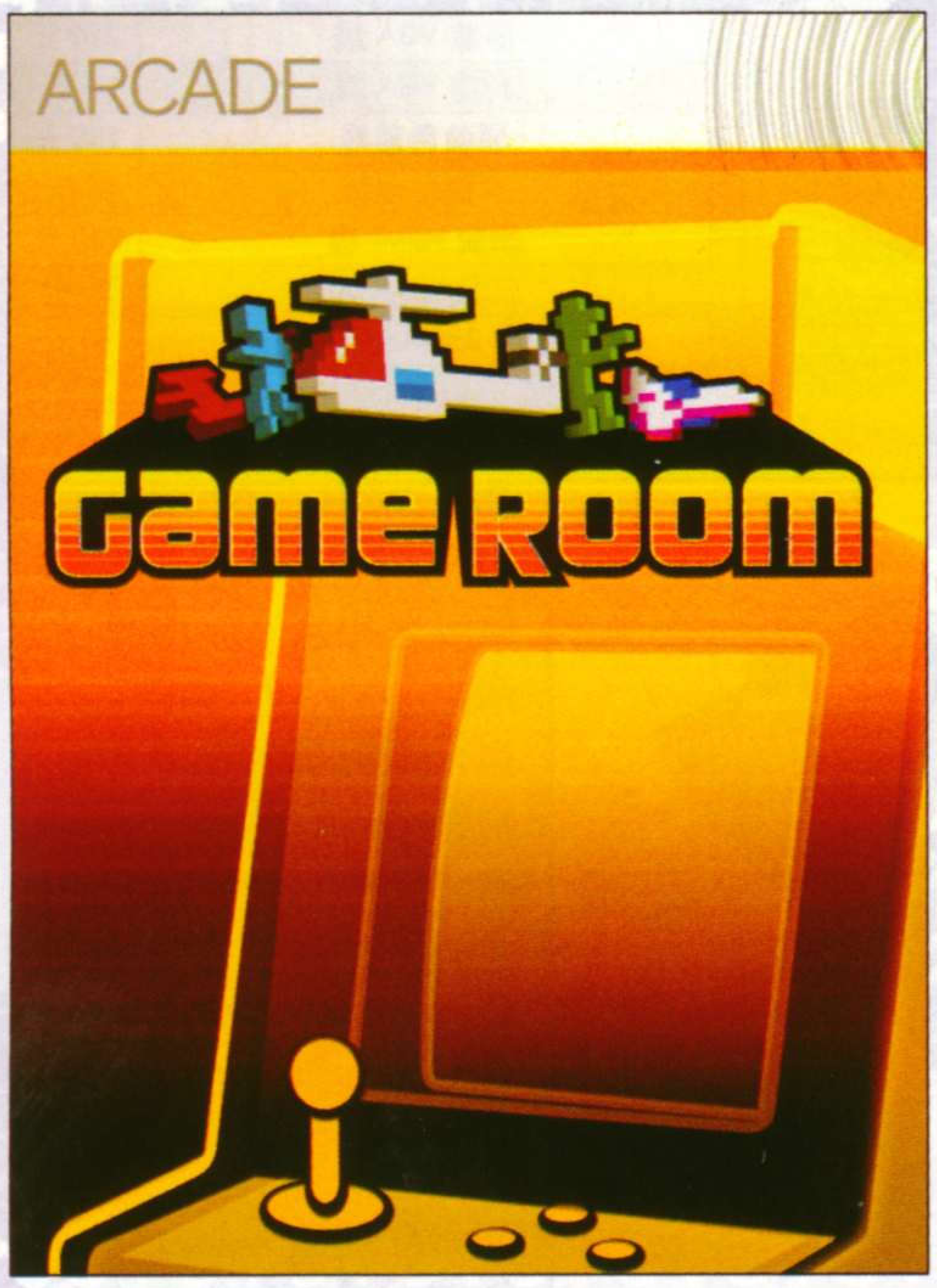
①最近刚入手了一台日版 X360 Arcade 主机，但不知道微软点数应该如何购买呢？去电玩店问都没有卖实体卡的，淘宝上去看又发现都是卖的帐号，请问买这种帐号可靠吗？②我现在注册的账号是港服，有没有必要换成美服呢？如果有必要，请问该怎么换呢？ [天津 臧铉]

①淘宝上和帐号绑定的点数大部分都是使用“信用卡恶意透支”获得的，使用后有可能会遭到微软的 BAN 机惩罚，所以一定不要贸然购买。你可以改用“LIVE 点数”、“LIVE 点卡”等关键词来搜索相关商品，而在购买实体卡时也要注意不同服务器的充值卡是不能通用的。②是选择港服还是美服的问题主要根据你自己的游戏习惯来决定，通常你只能在和自己所购买游戏版本相同的服务器才能下载到相关的追加内容，而 LIVE 帐号一旦注册后是无法转换区域的，必须重新在其他服务器注册新的 LIVE 帐号才行。

QQ群号:77269227

E3展还有三个月时间，NDS后继机的消息已经传得沸沸扬扬。不知大家都想在E3展上看到哪些硬件消息呢？我想无非就是X720、PS4、PSP2、Wii2这些吧。从目前来看貌似就PSP2的可能性高一点儿，三大次世代主机很难会有什么新动作。如果可能的话，我希望看到Wii2的消息，除了画面要加强之外，网络方面也应该加强。看看现在每期“游戏3.0”，Wii的内容实在是很少。这倒不是我们偏心，实在是Wii没什么好内容。Wii2在网络和画面方面强化一下的话，相信会大有可为，我觉得这比强调3D有用多了。

微软新发明：游戏室 详细评测



热爱游戏的你，一定曾经有过开游戏室的念头。在自己开设的游戏室里，想玩什么，就玩什么，快乐工作，快乐赚钱，一有新游戏就可以立刻玩到，实在是太惬意了。SONY在PS3 HOME里便设有游戏室，不过HOME的游戏室属于公共场所，大家可以随便玩，至于能玩什么不是由你来决定的。虽说玩家也可以在自己家里设置机台，但总感觉没有什么氛围。

微软在今年的CES 2010上正式发表了游戏室（GAME ROOM）这个新服务，号称有超过1000款游戏，让所有人重温街机游戏辉煌。这项服务乍一听，还真是和小时候常去的街机厅比较类似，而且还有高达1000点的成就设定。不过有了HOME的前车之鉴，我个人也对此项服务抱以谨慎的支持。好在微软向来雷厉风行，仅仅一个多月后的3月24日，游戏室服务就已经开放啦！下面就让纱迦来个详细评测！

游戏室总览

XBLA里的A是ARCADE的缩写，也就是街机的意思。游戏室里全是街机游戏，因此被归入XBLA一类中。你需要下载3个文件才能进入游戏室，分别是游戏室的本体以及两个游戏包，3个内容完全免费，大小之和约400M。

下载完之后，可以从游戏库里像选择XBLA游戏似的直接进入游戏室。游戏室本体内置多国语言，无论你从哪个服下都是如此，只要把主机的语言设为繁体中文，即可玩到中文版。首发共有30个游戏可以游玩，这些游戏均包含于两个游戏包之中，但均需要收费才能玩到正式版。

游戏室其实是一个圆形的街机厅，登场的游戏按照厂商被分为几个厅，可以很方便地直接选择。目前只有Konami、Atari、Intellivision这三家厂商的游戏。机厅之外设有演示屏，播放着最新的宣传视频，这点与HOME也挺像。在每个厅里都摆着若干台街机，代表着不同的游戏，选定之后即可开始游戏。和XBLA游戏一样，你可以免费玩到每个游戏的试玩版，不过试玩版是按时收费的，当你开始试玩之后就开始计时，时间结束后试玩功能就会关闭。

如果你对某个游戏很中意的话，你可以选择3种方式来进行购买。第一种是一次性挑战，这就相当于投币玩街机一样，你有一次游戏机会，在这一次机会中你可以玩到与正式版完全一样的内容，但不可以正常解锁隐藏要素。一次性挑战的价格是40点MSP（约合人民币4元），很显然这种方式适合以前玩过此游戏的高手们。

第二种是购买完整版游戏，价格是每作240点MSP。购买了完整版游戏之后，你可以随心所欲地进行游戏，此外也可以安置在自己的游戏室。目前游戏包里的游戏均已经自动安置到自己的游戏室，无须购买。未来推出的新游戏下载，必须买下后才能进行安置。

如果你是某游戏的铁杆粉丝，那么你一定想在更多的地方玩到这款游戏。这时你就要选择第三种购买方式，价格是每作400点MSP。买下之后你就可以在PC上玩到你买下的游戏。当然，如果你买了X360版后觉得不错，也可以花160点把自己的版本升级。

真正属于自己的游戏室

和HOME比起来，微软的游戏室真正为你我打造了一个属于自己的私人街机室。在街机室里，你可以看到形形色色的AVATAR们在自己的游戏室里进行游戏，其中自然也有你的好友们。每当有人来拜访你

的游戏室之际，你都可以获得额外的代币作为奖励，而代币可以用来换取一些奖品，例如家具、主题等等。利用这些奖品，你可以随意设计自己的游戏室风格，保证做到独一无二！现在购买特定的游戏，亦可获得用于装饰的特定小礼物！

除了自定义游戏室的功能外，你还可以对你的好友发出挑战状。你可以给你的好友提出各种课题，例如指定游戏、指定分数、指定关卡，还可以附上一些具有挑衅意味的动作和语言。感觉就像是上学时对隔壁班的玩友下战书一样，非常有趣。而玩家和好友取得的成绩均会通过LIVE上传到世界排行榜上，让所有人都看到你们的实力。

成就犯的新乐园？

游戏室有1000点成就设定，吸引了不少成就犯的目光，不过这1000点可并不好拿。全成就中最麻烦的成就是升到20级，游戏室的等级设定是这样的：

每级需要20点就能升到下一级。当玩家在每个游戏里完成一定目标后，即可获得铜、银、金3种徽章，其中铜为1点经验值，银为3点，金为5点，每个游戏只能拿一枚徽章，铜银金徽章均取得的话算金徽章。

因此要想升到20级，就需要400点经验值。由于玩试玩版和一次性挑战均无法获得徽章，因此玩家至少要买下20款游戏才能达到这一目标，也就是4800点MSP（约合人民币480元）。不过游戏室中收录的都是极其古老的街机游戏，其游戏性与今天的游戏相比完全不可同日而语。拿大家较为熟悉的Konami来说，Konami目前提供的游戏都是比《小蜜蜂》还要老的游戏，换句话说就是“连《小蜜蜂》都不如”，要制霸20个这样的游戏，对于今天的玩家来说实在是太恐怖了！且看日后微软会追加什么新作下载吧！

友情提示

1. 银会员亦可正常游玩游戏室。

2. 进入游戏室即可得5点成就，追求成就完成率的玩家可得当心了。

QQ群号:77269227

分享 SHARE GAME 3.0

最值得投资的游戏

今天为成就犯们介绍一款最值得投资的游戏，那就是《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》。老实说，本作虽然素质极其不俗，但是成就并不算好拿，具有一定难度，且较为耗时。但本作强就强在游戏一共有5个版本，成就全部分开算！也就是说，只要练好这一个游戏，就可以稳获5000点！从投入和时间上来看，这笔生意绝对值！

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的5个版本分别是：X360日版、X360亚美欧澳版、X360年度版、PC版、PC年度版。其中年度版刚刚于3月26日发售，有兴趣的玩家请立刻出手！

而对于PS3玩家来说，《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的PC版虽然无法提供奖杯，但日版和美版是确定分开的，刚发售的年度版也有可能是分开的。详情请关注胜负师在“游戏进行时”里的后续报道。

神作降临，赶快来拜！

3月23日，X360最好拿成就的游戏《降世神通》“毅然”加入随选游戏的行列中，仅需1600点的价格即可将其请回家。《降世神通》保持的2分39秒拿1000点成就的记录，至今没有任何一个游戏能望其项背！国内玩家只需掏出5元，即可轻松入账1000点成就。但老外就没这么好的命了，不少人跑断了腿也买不到这个稀罕之物。现在神作终于走近了千家万户，简直叫国外成就犯欣喜若狂，瞬间就有4000次的下载量成交！这里附上一个读者的Email，写得很真挚。

北京 ZHAOHAN：我是2M ADSL，昨晚开始下新出的《降世神通》随选，5G大小下了一个晚上加大半个白天，下午3点27分下完了，然后3点28分进游戏，然后3点33分全成就。感觉很失落，随选游戏能卖掉不……

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

厚道的光荣

所有的X360游戏下载中，我认为有两个游戏称得上厚道。其一是《灵弹魔女》，其二是《真·三国无双5 帝国》。前者以前介绍过了，而《真·三国无双5 帝国》发售接近一年，至今还在不断更新着下载内容。去年的两套《苍天航路》服装放出后，我就以为这个游戏的下载已经全部结束了。没想到在PSP版《真·三国无双5 帝国》发售后，官方又开始更新内容下载，内容依然是以服装和BGM为主。截止目前已经放出来的下载内容共有40套服装和17首BGM，这些内容统统免费！

在40套下载服装里有不少恶搞服装，除了刚刚发售时就有的国王装、王妃装、女武神装、狂欢节装，后来还追加了森林妖精装、学生会长装、风纪委员装、西部枪手装、圣诞装，穿着这些服装上战场实在是太有意思了。此外，还追加了姜维、大乔、祝融、庞德、左慈、星彩的4代造型，老玩家肯定会感动。

值得一提的是，PSP版同样有着为数不少的免费下载内容，请大家跟我一起喊：“光荣最厚道！”——什么？《北斗无双》里有两名角色需要付费下载？我靠！

■风纪委员

■男装丽人

《刺客信条II》DLC介绍

人气暴高的《刺客信条II》日前推出了两个下载内容，内容是游戏正篇中跳过去的第12章和第13章，DLC讲述了在第11章主角一行拿到了苹果后，到第14章10年后前往梵蒂冈刺杀教皇亚历山大六世之前所发生的故事。

第12章 弗利之战

Forli Under Attack

这一章的故事全部发生在弗利。刺客组织将苹果交给达芬奇研究，得知了苹果的重要性。之后他们决定将苹果送到女伯爵Caterina Sforza那里保管，没想到弗利并不太平，伯爵夫人已经被当地的恶棍整得无家可归，于是Ezio不但要保护苹果，还要保护伯爵夫人的安全。这一章的特色在于城北郊外的某处可以无限次使用达芬奇发明的飞行器，没有拿到Fly Swatter成就的人可以借此补救。

▲无限飞行的福利，在下载了第13章后会消失。

第13章 自负之火

Bonfire of the Vanities

第12章的流程长度已经颇让人满意，第13章更加夸张！这时候时间已经跳到10年后，佛罗伦萨成了Girolamo Savonarola的天下。此人虽然身为天主教徒，但严厉批评天主教高层道德败坏，矛头直指教皇亚历山大六世。他全面诋毁文艺复兴的成就，烧掉了大量珍贵文物，利用苹果来控制人民。Ezio的目标就是要干掉Girolamo Savonarola并取回苹果，不过在干掉他之前，首先还要干掉他安插在各大行业中的亲信。本章增加了跑跳（Sprint）的功能，在挂着衣服的木条上助跑并起跳，即可跳的更远的地方。本章还自带3个秘密地点，类似于刺客陵墓，耐玩性一流。

▲看起来像个晒衣架，事实上是跑跳点。

游戏 GAME GAME 3.0

Wii WARE 游戏推荐《僵尸仙境》

MMV对Wii真的是仁至义尽了，3月16日于Wii WARE上推出的这款《僵尸仙境》（ZOMBIE in WONDERLAND）看上去几乎又是《奥丁领域》、《胧村正》这样的神作。游戏中玩家要扮演桃太郎、白雪公主、桃乐丝这些著名童话人物来屠杀僵尸，冒险舞台遍及这些童话的发生地。桃太郎用刀，桃乐丝用枪，白雪公主用火箭筒，其他角色如艾莉丝、小红帽也是暴力非凡，打起来令人眼花缭乱，好不热闹！本作还支持双打，售价仅为800日元。在本人看来，游戏流程长度适中，难度适中，BOSS战设计精良，操作流畅。

可能有人会问，如此神作，为何仅卖800日元？原因嘛，就在于角色虽然多，但动作都基本一样，实际上也就等于是武器不同而已。BOSS战么，也是第一关的最赞，之后就萎了。个人怀疑本作原先是作为光盘游戏来开发的，到后来因为人手或其他原因，不得不大幅缩水。但无论如何，800日元的价格绝对是值的，在此推荐！

■疯狂桃乐丝

■火爆白雪姬

QQ群号:77269227

一切皆结束时，留下的唯有混沌……

一周目通关时间：约10小时　白金最快时间：约10小时

文 胜负师 & ACE飞行员　美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

站在奥林匹斯最高的山巅，他的复仇之路终于走到了尽头，现在已经没有人也没有神能够阻止他。但看着满目疮痍、归于混沌的世界，他知道，在这场“灭神运动”中没有赢家，复仇不会得到救赎，仇恨带来的只有毁灭，于是他用自己的方式结束了这场噩梦，一个伟大的三部曲在此刻落下帷幕……操控着世界上最威猛的男人，在次世代最惊人的画面中经历十小时的终极冒险，不知道有多少玩家等待着这一刻，而看着职员表缓缓升起，又颇有些惆怅。“《战神》系列”肯定不会就此终结，我们也不必在神机玩家的节日里去担心还要等待多久才能再次领略奎爷的雄风，而新作又将在三部曲的基础上如何超越。因为，战神给我们留下了世间最强大的力量，那就是——希望。

战神III		SCE	动作
PS3	GOD OF WAR III		中英文合版
	2010年3月16日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

众神的指引

《战神III》的系统在原有基础上进行了改良，同时也有不少新增的系统点。可以说，熟悉“《战神》系列”的玩家依然可以轻松上手，同时也不会缺少新鲜感。《战神》的战斗系统更加成熟、出色、富于变化，这是我们都愿意看到的。下面就让我们从系统开始逐步了解这款神作吧。

操作说明

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	闪避／选择目标
十字键	武器切换
□键	弱攻击
△键	强攻击
× 键	跳跃
○键	抓投／终结技
L1 键	防御
L2 键	特殊道具
R1 键	互动键
R2 键	使用魔法
L3+R3	奥林匹斯神剑
START	物品状态菜单
SELECT	暂停菜单

选择目标

右摇杆平时为闪避，在按住L2键使用“阿波罗之弓”或“太阳神头部”时就变成了切换目标。

武器切换

十字键的方向↑对应流亡剑或雅典娜神

剑，→对应哈帝斯钩爪，↓对应尼米亚护手，←对应复仇凶鞭。还有一种切换方法是L1键+×键，每按一次会以剑、爪、手、鞭的顺序依次切换，并会使出武器切换时的特有攻击，可在空中使用。

抓投

地面抓住士兵型的敌人后，按○键为连续打击，最后拔头，打击过程中没有无敌时间；按×键是将敌人扔出去；按△键为把敌人撕成两半；按□键是新增动作，抓住敌人冲撞，由于冲撞时是无敌的，还能对其他敌人造成伤害，所以在人多时推荐使用。可浮空的敌人都能使用地对空投技和空中投技，对不同兵种的敌人，投技动作会有所不同。

God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. ©Sony Computer Entertainment America Inc.

QQ群号:77269227

终结技

对大型敌人、特殊敌人、BOSS是无法直接使用投技的，需要将他们头顶打出○键提示后接近按○发动终结技，大部分情况下需要完成反应按键的迷你游戏，也就是我们常说的QTE，QTE失败会遭受损伤，甚至即死。《战神III》QTE按键提示中的○ ×□△不再出现于画面中央，而是对应按键位置，出现在屏幕的四周，请多加注意。

特殊道具

在按住L2键的情况下，按□键为使用“阿波罗之弓”、按△键为“太阳神头部”、按 × 键为“赫密士之靴”，具体用途请参看特殊道具的介绍。

互动键

互动的内容包括开门、开机关、开宝箱、调查、摆荡、推拉物品等等。推拉物品时推右摇杆可以原地转向，按 × 键还是可以将物品一脚蹬出去，不过这一作推拉物品时的移动速度大增，蹬踢完全没有使用的必要。

武器分析

《战神III》的武器系统是整个系统中变化最大的，武器的数量仍是4把，但每把武器都有专属的魔法，魔法的升级也与武器升级联系在了一起（武器升至3级时，魔法升至2级，武器升至5级，魔法升到3级），武器的切换更加方便，战斗的感觉更加流畅。以下武器分析的只是一般情况，不排除各种武器有一些特殊的、有趣的、另类的用法，等待各位玩家去发现。

流亡剑

取得时机： 进入冥界遇到雅典娜后

升级所需红魂： 4000/7000/8000/10000

对应魔法： 斯巴达军团

性能分析： 取代前作主武器“雅典娜神剑”的新武器，其招式动作虽有一些改变，但性能和雅典娜神剑比较接近。最强技依然是“海格力斯灵魂”的派生技□△△△，需将流亡剑升至3级才可使用，但发动速度比前作要慢一些，和单纯的△△△相比优势不明显，不过回避之后按△键会变成“雅典娜盛怒”，前面多按一下□可以避免出错招。新技“海柏利昂攻城槌”（L1+○）的实用度也很高，用链刃拉住敌人然后发动快速的肩撞，虽然攻击力不大，但是比较安全，可将中小体型的敌人撞飞，之后还有追击的机会，人数不多时，可用这招将敌人活活屈死。魔法“斯巴达军团”一开始的范围不大，持续时间不长，但在3级时可连按○键追加箭雨，伤害和范围大增，可算是成长率和实用度最高的魔法。

哈帝斯钩爪

取得时机： 在与哈迪斯的BOSS战中夺取

升级所需红魂： 3000/5000/6000/9000

对应魔法： 灵魂召唤

性能分析： 哈迪斯的武器，造型很酷，招式的构成与流亡剑相似，但动作差别很大。“哈帝斯诅咒”（△△△）的启动速度不错，算是最实用的招式，但威力不及“海格力斯灵魂”。夺魂（L1+○）命中敌人后会飞出追踪骷髅，威力非常小，打高连击数的专用技。钩爪在非战斗场合可用于赶路，其回避操作为抓地快速移动，速度快，硬直小。魔法“灵魂召唤”的设计十分独特，可以召唤9种敌人的灵魂，一开始只能召唤3种，每升一级增加3种。由于灵魂召唤时是没有无敌时间的，召唤的灵魂攻击持续也只是一瞬间，因此这个魔法的使用要更有策略性，不然就会白白浪费魔力。其中召唤蛇发女海蛇具有石化效果，是其中最实用的灵魂种类。

玛娜： 每天清晨，我们伴随着ACE飞行员兴奋地公布新情报开始工作，午后，纱迦贴出的新图为我们扫清睡意，下班前，胜负师对《战神III》美好的展望陪伴着我们一路回家……《战神III》的编辑部内部预热无疑是持续时间最久、覆盖范围最广的一次。

QQ群号:77269227

尼米亚护手

取得时机：在与海格力斯的BOSS战中夺取
升级所需红魂：3000/5000/5000/8000
对应魔法：尼米亚咆哮
性能分析：在《战神Ⅲ》早期的预告片中就已公布的武器，不过在游戏中期才取得。护手追求的是单发伤害输出，且容易将敌人打出硬直，是比较豪爽的武器。简单粗暴的□□□或□△△就基本够用了，除此之外还有具有吹飞属性的凶猛槌击（L1+□）也非常不错，专门克制米诺牛。残暴噬咬（L1+○）是将敌人拉过来再一拳打飞，性能比流亡剑要差一些。空中使用粉碎猛击（L1+△）是向地面砸下，虽然气势不错，但是与PSP版《战神 奥林匹斯之链》中的类似招式相比实用性大减，没有太多使用的必要。装备护手时的回避是小跳，距离比较近，回避操作时要小心。护手有时还会用于解谜，可以打碎蓝色的水晶，同时还能将敌人手中的盾牌敲碎。魔法“尼米亚咆哮”是敲击地面，在向前方制造扇形爆风，可将敌人吹飞，开始时为两次爆风，3级时增加到3次，威力尚可，但范围和伤害值不如“斯巴达军团”。

复仇凶鞭

取得时机：干掉克罗诺斯后由火神制作
升级所需红魂：3000/5000/5000/8000
对应魔法：复仇女神盛怒
性能分析：最后获得的武器，特点十分鲜明，是追求攻击速率和滞空时间的武器，只是简单的△△就能腾空跃起，严厉审判（L1+□）在空中命中敌人时，可以制造很长的滞空时间，可以对付一些打不到高处的敌人。地面战一般□连按就行了，硬直非常小，而且每下攻击按住键都可以增加招式的持续时间和连击数，只是这样做并不如连按安全。□和△交替连按可以形成无硬直的连续攻击，实用度有待考证。L1+○也是肩撞，与流亡剑的性能相同。魔法“复仇女神盛怒”很像前作的“克罗诺斯之怒”，也是放一个具有传染性的雷球，可以将敌人固定住，魔力消耗比较少，在混战中值得一用。

特殊道具

特殊道具类似于副武器，但因为攻击力小，通常只起到了辅助攻击的作用，也作为解谜时的关键道具来使用。使用特殊道具时，会消耗魔力槽下方的黄色道具槽，道具槽几秒钟之内就会回复。

阿波罗之弓

在冥界从珀里托俄斯手中取得的弓箭，升级需要 2500 点红魂，可增加攻击力，并减少蓄力攻击消耗的道具槽。弓箭的单发威力很低，不过连射累积的伤害还不错，可以远远地阴人。蓄力后附带火焰，在解谜时用于烧掉荆棘，或者引爆炉子。点燃敌人时可令其出现大硬直，且火焰具有传染性，在人堆里放上一箭，绝对爽快。

太阳神头部

太阳神不仅惨死，脑袋还被奎爷当成了手电筒，实在是有够“杯具”的。提着太阳神头部时，右摇杆可以控制光线照射的方向，除了在黑暗路段用于照明，光束还可以发现隐藏的道路，并让隐藏宝箱显形，如果看到空气中弥漫着砂金颗粒，那么就请照射一下，定然会有意外的发现。寻找游戏中的收集要素时会经常用到太阳神头部。在战斗中，太阳神头部同样有辅助作用，发出闪光时可以让某些种类的敌人暂时失明，出现较长时间的硬直，而蓄力发动的大范围闪光实用度还是相当高的。闪光的威力很小，花 2500 点红魂升级可以提升威力。

赫密士之靴

出言不逊的“赫跑跑”同学下场凄凉，他的靴子升级同样需要 2500 点红魂，并增加一招“赫密士戏弄”（L2+ 按住 ×），让普通的冲撞在移动路线上增加了爆炸效果，

不过威力依然很低，实在不太适合激烈的战斗。解谜时，飞靴的作用是可以在有脚印标记的墙上飞檐走壁，只是需要用到这一功能的场合并不多。这件道具最有用的地方还是取得后可以使用空中冲刺，冲刺的速度快，距离远，落地无硬直，在对付大型敌人和BOSS 时，可用于快速接近或拉开距离，在高难度时应熟练掌握。

圣物技能

圣物技能属于固有技能的性质，均来自于前作，当然，在本作中有一些变化。这些圣物没有升级概念，在游戏中的使用率还比较高。

金羊毛

前作中曾被三头犬吞下，又被奎爷从它嘴里挖了出来，其效果是可以反弹敌人的攻击。操作方法是当敌人攻击到达的瞬间按 L1 键，画面会出现停顿，此时按□或△键可进行反击，反击动作中有无敌时间，且通常可以把敌人打出硬直。金羊毛还可以反弹光弹、火球、光束之类的射击系攻击，反击方式是吸收飞行道具，然后发射一枚光弹。对石化光线的反弹比较爽快，可将一定范围内的敌人全部石化，但需要输入一次 QTE，失败的话自己会被石化。

伊卡罗斯神翼

在前作中从倒霉的伊卡洛斯身上拔下来的翅膀，具有短暂滑翔的能力，跳起后按住 × 键即可使用。虽然滑翔时间只能持续数秒，但飞行的距离还是比较远的。遇到上升气流时，张开翅膀可以持续飞行，到达很高的位置。L1+× 键可扇动翅膀攻击敌人，但只有在装备雅典娜神剑时才能使用。另外，本作中还设有专门的飞行关卡，如果不适应上下相反的操作，可进入“选项”的“操作”中，将“飞行操作”调节为正常。

QQ群号:77269227

奥林匹斯神剑

原本属于宙斯，在前作中是诱骗奎托斯的道具，最后被奎爷夺取。在本作中不再是可以随意使用的武器了，而是只存在于变身系统中，画面右下角的泰坦槽有一定存量的情况下（不需要全满）就可以按下左摇杆+右摇杆发动变身，之后奎托斯会处于无敌状态，移动和攻击速度大增，但只能使用奥林匹斯神剑，不能切换武器，不能使用特殊道具，不能跳跃，攻击方式有□、△、×、R2 四种，按○键或 L3+R3 时会立即回到普通状态。本作的变身系统不是很好用，因为神剑的威力并不算高，而且攻击时行踪飘乎，不易定位，一般只作为魔法之外保命的手段来使用。

神圣财产

“神圣财产”是本作中的一项收集要素，收集难度不高，参看攻略提示的话更是能够轻松取得。神圣财产的作用相当于前作中的神壶，可以在通关之后已经完成的难度中开启一些特殊效果，可视为“官方金手指”，不过只要一开启就无法获得任何奖杯。神圣财产还能在竞技场模式中开启，在挑战模式中无法使用。

物品名称	作用	取得地点与时机
宙斯之鹰	可无限使用奥林匹斯神剑	第一次进入盖亚体内时
哈帝斯之舵	让体力、魔力、道具值恢复至最大值	干掉哈迪斯之后潜入水底
太阳神护盾	让连击数增加 3 倍	干掉太阳神后，在尸体的右边
赫密士的金币	让红魂的取得量增加 10 倍	巨大雅典娜像倒下后，在神像头部后面
海克力斯的肩套	可令损伤减少三成	干掉海格力斯后潜入水底
波塞顿的海螺	魔力无限	波塞顿公主被囚禁的房间内
爱芙罗黛蒂的吊袜带	流亡剑变为雅典娜神剑	美神的床后面
火神赫斐斯托斯的戒指	QTE 自动成功	干掉火神之后往大熔炉左边走
泰达路斯的原理图	道具槽无限	在有很多传送门的设计室上方的宝箱内
希拉的酒杯	体力慢慢下降但不会耗尽	到达奥林匹斯花园后必定取得

难度特征

难度等级	我方攻击力	敌方攻击力	体力回复量	魔力回复量	泰坦槽回复量	红魂取得量	敌方攻击性	敌方硬直时间
斯巴达人（容易）	200%	50%	150%	150%	150%	150%	普通	200%
神（普通）	100%	100%	100%	100%	100%	100%	普通	100%
泰坦（困难）	100%	250%	75%	75%	75%	100%	双倍	50%
混沌（极难）	75%	500%	25%	25%	25%	75%	疯狂进攻	立即回复

注：仅“斯巴达人”难度的魔力消耗为 75%、泰坦槽消耗速度为 75%，其他难度为正常状态。

游戏一开始可以选择前三个难度，任意难度通关开启“混沌”难度、挑战模式、制作花絮和追加装束，本作的追加服装大部分都是预约特典，需要下载才能使用，任意难度通关只会获得“惊惧奎托斯”这一件衣服，效果是敌我双方的攻击力均为原先的 4 倍，实在是太刺激了，不过使用隐藏服装无法取得奖杯。

难度特征中的数值以“神”难度为基准，体力、魔力、泰坦槽回复量分别是指取得绿魂、蓝魂、紫魂时的回复数值，比如“混沌”难度开个绿宝箱，体力往往只能回复半条。从数据和实际游戏过程来看，本作的“混沌”难度可谓是历代最难，强悍的奎爷在敌人的 5 倍攻击力面前显得弱不禁风，游戏一开始的马怪吐一口气就能把奎爷秒了，可能会让所有的玩家倒吸一口冷气。而自身攻击力打了七五折以后，大型敌人和 BOSS 都变成了“血牛”，重难点战斗的时间会拖得比较长，也就增加了奎爷突然被秒杀的可能性。同时，高难度对于敌人攻击频率和硬直时间的双向调节，也让玩家几乎没有喘息的机会。蝎子 BOSS、迷宫战斗、三头犬+羊角兵……这些都将成为玩家的噩梦，混沌挑战者一定要有“拍大腿”的觉悟。

注意，“混沌”难度通关除了在难度选择画面中打个勾表示这个难度你已经完成之外，不会追加任何新要素。

晴天：其实从游戏发售那几天大家蠢蠢欲动的心情就能体会到实际拿到游戏的火爆场面，不但传说中的小黑屋连个下脚的地方都没有，想从外面的窗子偷窥也成为了一种奢望。而接下来的几天，还接受了高分贝呐喊的不断洗礼，谁叫自己的位置离小黑屋那么近呢？ T_T

QQ群号:77269227

众神的奖杯

《战神III》与《战神收藏版》一样，均属于奖杯神作，方法得当的话，可在10小时内取得白金奖杯。主要原因是本作的特殊要求和收集类奖杯难度都不大，也没有“混沌”难度通关的奖杯。而对于系列老玩家来说，一周目选择“泰坦”难度也可以让战斗更加激烈和热血。

白金基本路线

因为“泰坦”难度一开始就可以选择，因此最少只需通关一次就能取得白金，而整个流程中的战斗难点并不算太多，有一定动作游戏基础的玩家在这一级别的难度中不会有太大的压力，如果受阻，可尝试着换几种战术，很快就能迎刃而解。动作游戏苦手的玩家也可以运用之后提到的“众神的秘技”来降低些难度，当然，前提是至少通一遍低难度，以及完成挑战模式。追求白金速成的玩家，最好事先做好

功课，因为在这一遍泰坦难度中，还是有一些注意点的，比如收集要素、数量累积、武器全升满、1000 连击、迷宫不死等相关奖杯，如遗漏且没有事先存档，那就只能在二周目补救了。

奖杯中文名	奖杯英文名	种类	取得条件
至尊王者	King of Hill	白金	取得除些之外的所有奖杯
开启闸门	Releasing the Floodgates	铜杯	干掉波塞冬（剧情相关）
烧灭天地	Burnt to a Crisp	铜杯	取得“阿波罗之弓”（剧情相关）
破手先生	Mr. Hand	铜杯	发现冥界的秘密房间
出色阁下	Shine Lord	铜杯	干掉太阳神（剧情相关）
鞋子配送	Shoe Delivery	铜杯	干掉赫尔墨斯（剧情相关）
我没做……但我盼望我做了！	I didn't do it... But I wish I did!	铜杯	抛弃波塞冬的妾侍（剧情相关）
善讨女人欢心	Ladies Man	铜杯	完成香艳的迷你游戏
冷酷杀手	Handy Man	铜杯	砍下盖亚的手（剧情相关）
芝麻开门	Open Sesame	铜杯	开启提西福涅的大门（剧情相关）
救我！	Rescue Me	铜杯	搜救潘多拉（剧情相关）
三圣者	Three Wise Men	铜杯	打开三位审判者的锁链（剧情相关）
连击杀手	Hit Man	铜杯	达成 1000 连击
撕裂万物！	Rip One!	铜杯	按○键抓住一个杂兵再按△键将其撕碎
炫耀头部	Nice Tan	铜杯	利“太阳神头部”致盲 100 个敌人
服从学校	Obedience School	铜杯	按○键踢野生猎犬 50 次
这里马上列火熊熊……	It's getting hot in here...	铜杯	使用“阿波罗之弓”引燃 100 个敌人
灵魂出窍	Souled Out	铜杯	使用“哈迪斯钩爪”召唤所有种类的灵魂
血腥地狱	Bloody Hell	铜杯	奎托斯被 500 桶敌人的鲜血所覆盖
没有胆识，就没有荣耀	No Guts, No Glory	铜杯	用 QTE 干掉三只人马将军
进展顺利	Hitting Your Stride	铜杯	任何一种武器升一级
同胞争宠	Sibling Rivalry	银杯	干掉海格力斯（剧情相关）
泰坦杀手	Titan Slayer	银杯	干掉克罗诺斯（剧情相关）
报应终到	Retribution	银杯	干掉宙斯（剧情相关）
霍克船长	Hooker	银杯	干掉哈迪斯（剧情相关）
冷冻燃烧	Freezer Burn	银杯	取得“波瑞阿斯冰暴”（剧情相关）
从不同景点观察事物	Seeing things from a different perspective	银杯	破解赫拉的庭园谜题（剧情相关）
中看不中用	Eye Candy	银杯	收集所有的“蛇发女妖眼”
拔羽毛专家	Feather Plucker	银杯	收集所有的“凤凰羽毛”
角支配胜利吗？	Are You Horny to Win?	银杯	收集所有的“米诺陶洛斯厉角”
究极顶点！	Maxed Out!	银杯	将所有武器强化至最高等级
复仇达成	Vengeance Complete	金杯	游戏通关
准备迎接挑战	Up to the Challenge	金杯	完成所有“奥林匹斯的挑战”
丧失人性	Unhuman	金杯	泰坦难度通关
无价之宝	Priceless	金杯	收集所有的“神圣财产”
惊愕万分	aMAZEd	金杯	一次不死通过“迷宫”区域

流程类奖杯

标有“剧情相关”的奖杯为通关过程中必得的，就不多说了。与剧情流程无关的，但遗漏可能性不大的奖杯有“破手先生”和“善讨女人欢心”，“破手先生”的所谓秘密房间一点都不秘密，那么明显的一扇大门摆在那儿，任谁都会打开一探究竟。至于系列传统的香艳迷你游戏这次有个体贴的设定，如果在一些令人尴尬的环境中，可以选“否”，这样暂时就玩不了了，以后还可以返回，待四下无人时解开奖杯即可。

数量累计型奖杯

“用弓引燃 100 人”并不需要烧死，而是只需要点燃，火焰有传染性，在人多的时候

蓄力射上一箭，100 人很快就能烧够。“致盲 100 个敌人”可在取得“太阳神头部”多使用蓄力技，一次就能闪晕一片杂兵，比烧 100 人的效率还要高。踢野狗 50 次可以在“波塞冬的房间”的传送门处集中完成，那里的狗是无限出的。“500 桶敌人的血”多用○键杀敌，让奎爷满身血污，那么这个奖杯用不了多久就能自然取得。“用 QTE 干掉三只人马将军”要注意，整个游戏中的人马将军一共就 3 只，不要用大威力招式将其直接打死，那么就能在一周目取得这一奖杯。比较特别的是“灵魂出窍”这个奖杯，需要先将哈迪斯钩爪升满级，然后在菜单中按△键设置使用魔法时召唤的灵魂种类，将 9 种灵魂各召唤一次就能取得这一奖杯。

收集类奖杯

本作中的收集要素包括历代都有的“蛇发女妖眼”、“凤凰羽毛”，还有新增的“米诺陶洛斯厉角”，“蛇发女妖眼”用于提升体力上限，“凤凰羽毛”用于提升魔力上限，“米诺陶洛斯厉角”用于提升道具槽上限。每收集 3 个，对应的能力槽上升 1 级，每个都可上升 4 级，那就是 36 个收集要素，数量还是比较少的。

而且三种有关能力上升的收集要素和前几作一样，每种并不是仅有 12 个，也就是说，偶尔遗漏一两个，还是可以补救的，但是我们还是应该尽早将收集要素找齐，因为之后出现的大宝箱就会变成 1000 点红魂，这对于“将所有武器强化至最高等级”的奖杯会大有帮助。泰坦难度通关时，如果一个宝箱不漏，那么红魂应该还多 2 万左右，依然允许遗漏一些，因此收集难度并不高，只要参考流程攻略部分，再多用“太阳神头部”照照场景中可疑的地方，那么要取得这些奖杯还是很轻松的。

至于 10 个“神圣财产”，有一个是必得的，有两三个比较容易漏掉，还请参看攻略中的提示。另外，“神圣财产”的收集是跨周目的，比如你在一周目前漏掉了一个，那么二周目只需要找到这一个，奖杯就会解锁，不像其他收集，必须在同一周目内完成。

QQ群号:77269227

难点奖杯

除了“泰坦”难度通关对于不擅长动作游戏的玩家可能会造成一些麻烦，还有两个奖杯要特别注意。一个是“1000 连击”，在本作中要打高连技还是比较困难的，最具可操作性的方法是连续使用哈帝斯钩爪的“夺魂”(L1+〇)，地点推荐选择刚刚取得哈帝斯钩爪，其对应魔法“灵魂召唤”的教学处，那里有不少的杂兵。虽然夺魂的攻击力很低，但为确保攻击力足够低，让敌人能够承受 1000 连击，请不要给钩爪升级，也不要选择最低难度来刷 1000 连击。战斗开始后就移至角落，不停使用夺魂，命中敌人后会飞出两个带追踪效果的骷髅，它们会把敌人打硬直，如果敌人与奎爷敌人十分接近，那么就快速移动至另一个角落，继续使用夺魂，如此反复，就能实现 1000 以上的连击数。这个打法可能需要稍稍练习一下，如不小心把敌人杀光了，或是连击中断，可直接按 SELECT 键，再选“从最后通过的检查点重新开始”反复重试。

还有一个看似有些麻烦的奖杯是“一次不死过迷宫”，迷宫就是很像《异次元杀阵》的巨大立方体，是游戏终盘时的一个区域，所谓“不死”指的是从进入迷宫，看到地名显示“迷宫”字样开始，一直到和潘多拉一起跑出迷宫为止。迷宫里面有多种即死机关，还有三场强制战斗，第二场战斗有即死钉板干扰，最后一场的敌人数量众多，而且都是上级兵种，不易对付。迷宫中有几处存档点，利用存档点慢慢推进是比较常见的做法，但如果一周目选的就是泰坦难度，想一举拿下这个奖杯，那还是比较困难的。不过，在挑战过程中偶尔发现，只要在死亡时选择离开游戏，然后在标题画面选“载入”，读取“自动保存”存档，那么是不会记算死亡次数的，这样一来和接关其实并没什么差别，因为这个发现，此奖杯的难度就大幅降低了，而且可以节省大量反复重试的时间。

众神的挑战

本次的挑战模式的难度为历代最低，因此都不能算在“难点奖杯”里头。有部分挑战需要另行下载，下载挑战并不影响奖杯的取得。由于目前的下载挑战只存在于价格高昂的限定版中（没有中文限定版），国内玩家目前还很难体验到，因此等日后在 PSN 上放出常规下载之后再另行研究。

挑战 1 控制人口

挑战要求： 在90秒内令同屏人数不超过50人
装备情况： 尼米亚护手LV2（无神力）
推荐打法： 极为简单的一个任务，敌人全是下级杂兵，仅用护手的□连按也能够将同屏人数控制在40人以下。更为爽快的打法是按〇键抓住敌人，然后按□键往人堆里一通乱撞，同样可以轻松搞定。

挑战 2 赤手空拳

挑战要求： 在75秒内空手干掉所有敌人
装备情况： 没有任何武器
推荐打法： 这是挑战模式中较有难度的一个任务。奎爷是名副其实的赤手空拳，而且空手时不能进行普通攻击，好在投技还是可以用的。敌人中有两个拿锤子的石像、一个独眼巨

人，其他都是一般杂兵，玩家惟一的攻击方式就是抓着敌人撞击大体型的敌人，把敌人头上撞出〇键时也不要使用QTE去杀敌人，这样会浪费时间，而是接着撞，直到将其撞死。最理想的情况是对准了撞，把大体型敌人逼下擂台，直接摔死，这样的话时间就宽松多了。注意，相当于弹药的杂兵是有数量限制的，在杂兵死光之前，如果还不能消灭三个大体型敌人，那就只有重头再来了。

挑战 3 石化迷乱

挑战要求： 被蛇发女妖石化10次仍保持生存状态
装备情况： 雅典娜神剑LV5（无神力）、赫密士之靴LV1
推荐打法： 条件十分特别的一个任务，也可能会困扰部分玩家。由于敌人是无限再生的，所以杀敌对完成挑战没有帮助。一开始可远离蛇发女妖，引诱她使用石化光线，此时在光线中按防御键，但不用输入QTE，这样一来，奎托斯会立即被石化，提前转动左摇杆快速挣脱，就算完成了一次。随着被石化次数的增加，会出现更多种类、更多数量的敌人，在疯狂攻击之下，受伤在所难免。但不知怎么的，在你被石化时，敌人的攻击总会慢上半拍，玩家要想安全挣脱难度并不大。而且这一战敌人的攻击力很小，只要积极翻滚移动，并主动接受石化光线的洗礼，那么在体力耗尽之前，几乎肯定可以完成被石化10次的目标。

挑战 4 萨尔瓦多斗牛士

挑战要求： 不被米诺牛顶伤，不被敌人抱住的情况下全灭敌人
装备情况： 无太阳神头部、无尼米亚护手、无神力、赫密士之靴LV1、其余武器均为满级
推荐打法： 由于米诺牛的顶撞和敌人的抱都是不能防御的，因此这个任务基本要求其实就是“无伤”。这一战的武器虽然不少，不过还是推荐使用稳定性较高的流亡剑，主力招式是□△△△，一上来就能秒杀一头牛。第二批和第四批敌人全是杂兵，需要在他们抱的动作出现前率先用投技抓住一个，立即按□键进行无敌冲撞，只要屏幕上有杂兵，就一定要先于他们出手使用投技。第三批敌人是两头牛，同样用□△△△先秒杀一只，与另一只周旋一下将其消灭。最后一批是杂兵和牛的混合大军，牛怕撞，抓着敌人一撞就撞飞了，可以撞到擂台外直接摔死，撞上几下就清屏了。这一战可以使用变身，但变身的攻击力实在不敌恭维，稳定性也不如撞击战术，因此建议不要使用。

脆薯条： 我的室友也是一位战神饭，他拿到《战神III》时激动的手都在抖。随后他掏出电话和老乡分享自己的喜悦。由于他们都说方言我听不大懂，不过最后一句我还是听得非常清楚，那就是——“奎爷纯爷们儿，铁血真汉子！”

QQ群号:77269227

挑战 5 强悍击倒

挑战要求： 在60秒内骑独眼巨人杀敌达到1000点

装备情况： 流亡剑LV5（无神力）

推荐打法： 得分的计算方法是杀一个哨兵15点、一只米诺牛30点、一个鬼魂60点，而60秒的时限包括把独眼巨人打出○键再骑上去的时间，只有骑上去以后，敌人才会大批出现，同样是趁独眼巨人刚从地下钻出来的时候先打一套□△△△，躲过巨人的第一下攻击后，再打上一套连击，就能出○键。骑上去之后□键连按，不仅威力大，而且还可以把敌人打下擂台，得分速度还是比较快的，1000点的要求并不算高，如果能够在鬼魂出现时不等他钻入地下就立即将其打飞，那么得分效率会更高。

挑战 6 哈帝斯的小鬼

挑战要求： 在90秒内干掉4个独眼巨人

装备情况： 流亡剑LV5（无神力）、赫密士之靴LV1

推荐打法： 中文版中翻译得很奇怪的一个任务，不用管它，只要记住消灭4个独眼巨人就行了。□△△△这一招的最后一下不仅威力大，还可以把巨人打硬直，取消其攻击动作，因此可作为主力技来使用。第一个独眼巨人是单独出现的，每消灭一个，同时出现的巨人数量就会增加一个，消灭4个时同屏就会出现5个，那么任务就算完成了。最麻烦的其实就是同屏有4个巨人的时候，在小小的场地中挤成一团。因此，最好是把第二和第三个巨人同时消灭，或者间隙只是两三秒钟，接下来就盯住一个巨人边躲边集中攻击他，只要再干掉一个就过关了。有趣的是，使用突进技时，巨人是有可能冲出场地的，运气好的话最后一个巨人都不用杀。

挑战 7 击溃冲劲

挑战要求： 在20秒内破坏30个壶

装备情况： 雅典娜神剑LV5（无神力）

推荐打法： 在一代中就有的破坏壶的任务，难度比较低。关键在于不要使用连击，而是用单发的□键，一下一下地打，争取一次能打碎两个甚至三个靠得比较近的壶，这样就能把时间省出来。而打壶的顺序，个人习惯于先打画面下方的壶，特别是最接近下方的两个壶不用遗漏了，接下来按顺时针顺序，一圈打下来，应该还有两三秒的节余时间。（注：挑战模式在本期的游戏光环DVD中还有视频演示可供各位玩家参考）

众神的秘技

因为流程中获得的武器道具涉及解谜，因此即便是已通关难度，所有能力也均不继承，不免让人觉得有些遗憾。还好，《战神III》中存在着一条良性BUG，可完全改变这一情况，且使用此超级秘技不影响奖杯的取得。由于本秘技需要至少将游戏通关一遍方可使用，因此不会影响游戏体验。

秘技的操作步骤

第一步： 打穿游戏的任意难度；

第二步： 打过挑战模式，令竞技场模式开启，挑战模式的过关方法请参看本期的文字和视频演示；

第三步： 在竞技场中将难度设置为“泰坦”，再随便设几个敌人，自己的体力不要设为无限；

第四步： 进入竞技场后自杀数次，直到系统提示是否要降低难度，此时选择“否”即退回标题画面；

第五步： 选择任意难度开始新游戏，如果发现在游戏一开始就拥有了全部武器和特殊道具，那么秘技就成功了。

使用秘技后的状态

在干掉第一个BOSS 波塞冬之后，奎托斯落入冥河，体力和魔力依然会变短，道具槽的长度和斗技场中调节的长度相同，就算已经调成全满状态，依然可以在大宝箱里取得牛角，只是道具槽的长度不再会有变化。第一次遇到雅典娜，取得的新武器“流亡剑”依然是1级的，这是使用秘技后惟一需要升

级的武器，其他武器道具的等级全满，不会发生变化。

秘技的基本用途

第一种： 降低高难度通关的难度。由于武器道具全满，特别是威力巨大的满级护手，让游戏初期的战斗难度明显下降，对于动作游戏苦手、泰坦难度打得很吃力的玩家来说，这条秘技让取得奖杯更有把握。当然，秘技只能降低前半程的难度，后期的难点依然需要凭借玩家自身的实力和耐力。

第二种： 体验不一样的游戏感觉。用奥林匹斯神剑砍波塞冬，拿哈迪斯钩爪打哈迪斯，与海格力斯对轰护手……这些本不会出现的场面在秘技使用后得以实现，那些取得时机较晚的武器道具，也不会因为在流程中没有太多的使用机会而让人缺少尝试的动力。在这种状态下玩上一遍，绝对会有新的收获。

第三种： 极限挑战。《战神》的前两代都有高跳、穿墙之类的邪道打法，可以创造令人惊异的最速通关成绩，而本作目前尚未发现穿越贴图的邪道BUG（不排除今后有发现的可能），但此秘技的使用依然可以跳过部分流程。经测试已判明的可跳过的流程有两段，一是不必去拿弓箭，直接把挡路的荆棘烧掉便可前进；二是不必进入美神的房间玩迷你游戏，也不必去杀克罗诺斯和冶炼神，直接用复仇凶鞭给转桥机关充电，这就跳过了近一个小时的流程。

秘技的不良后果

如果你是一个好奇心强，喜欢尝试不同可能的玩家，那么请注意了，如果利用提前取得的武器道具，去做一些奇怪的事情，那么不好意思，系统会以死机来回应你。比如说，在拿弓箭处你用重拳将会喷火的三头犬打死，或者是把冥界三判官的“脑瘤”用护手打碎，然后去攻击升起的巨大锁链，那么对不起，PS3 会立即死机没商量，最糟糕的情况是造成最近的一个存档损坏。所以，只要不违背奎爷基本的命运流程，那么使用秘技就依然是安全可靠的。

QQ群号:77269227

众神的覆灭

《战神III》默认由神难度（NORMAL）开始游戏，但由于要想获得白金奖杯必须完成游戏中所有收集以及武器升级等等要素，而且还要将游戏的泰坦难度（HARD）通关，所以本次攻略在以神难度为流程的基础上，特别增加了全要素收集，还有胜负师的混沌难度要点攻略指引。

攻略前注意事项

●本作中全部神圣财产共有10件，几乎每一个BOSS和重要NPC都会留下一件。我们将在文章中用特别颜色的字标明。

神圣财产包括

01.宙斯之鹰　02.哈迪斯的头盔
03.太阳神之盾　04.赫尔墨斯的金币
05.海格力斯的护肩　06.波塞冬的海螺
07.阿佛洛狄忒的吊袜带　08.赫淮斯托斯的戒指
09.代达罗斯的原理图　10.赫拉的酒杯

●本作升级奎托斯能力的物品有3种，它们分别是凤凰羽毛，牛角（游戏译名为米洛陶洛斯厉角）以及蛇发女妖眼，每个物品共有12件，共计36件，只要按照顺序一个不漏的收集，奎托斯在离开奥林匹斯花园后体力和魔力等三项能力就可以完全升满。接下许多宝箱将变成红魂，足够玩家升级所有武器之用。

●游戏中有一个奖杯就是将全部武器在通关前升级完毕。然而由于遗漏或者是战斗缺乏技巧，会导致部分没有经验的玩家直到通关前都无法获得足够的红魂将全部武器升级完毕。其实只要在不遗漏关键物品，打开所有大大小小的宝箱，用于升级武器已经足够，再尽量多用○键终结杂兵，获得额外的红魂奖励，获得该奖杯就非常容易了。根据测试，一般来说完成游戏前，玩家应该还有一两万点剩余红魂。

第一章

1-1 盖亚

本关清除完一群杂兵不久就会面对波塞冬的释放的大海兽利维坦（leviathon），普通难度下利用传统大招□、□、△或者□、△、△、△攻击它的前爪或胸口弱点，再配合右摇杆回避，以R2释放魔法抵御怪兽喷水攻击可以比较轻松的通过。

混沌难度要领

混沌难度一上来就是难点，波塞冬召唤的大海兽爪子挥一下一半血，吐一口气就能把奎爷秒杀，5倍攻击力果然不是盖的，要是不适应的话可能马上就打退堂鼓了。对付马怪千万不要硬拼，看到它抬左脚就往右移，抬右脚就往左移，吐气的先兆不太明显，实在没有把握的话，还是用魔法来扛吧。

1-2 奥林匹斯山

干掉利维坦后，奎托斯顺势掉落在奥林匹斯山腰上。沿路向上爬去，背景中泰坦们正在被奥林匹斯的众神们蹂躏着，他们明显是一群弱势群体。奎托斯勇往直前，利用R1摆荡跳过悬崖，不久奎托斯就来到了前战神阿瑞斯的坟墓。这里出现的人马将军非常容易对付，因为它的招式都可以防御，最具有威胁的突刺攻击也能用即时按键反击。玩家如果觉得无聊还可以用本作新增加了抱起敌人冲撞的招式活活撞死人马战士。开启画面左的机关后，迅速登上移动的平台便可离开这里。不远处会出现游戏中的第一个记录点，在此建议玩家多记录，以便中途有遗漏关键物品可以读取记录重新取得。

接下来又要对付刚才被扯下下颚的那只大海兽。这次它的攻击范围更广，除了勤奋移动外，多配合魔法攻击是最有效的方式。当大海兽受到一定伤害，奎托斯会将其左侧前爪撕短，只要再攻击大海兽一段时间，游戏会出现QTE按键提示时，抛开其胸口要害的保护壳后，利用这块掉落的残肢可以再次击退它。

1-3 盖亚的心脏

来到盖亚的心脏部位，要明确两件事情。其一，顺着右侧的藤蔓爬上去可以获得本作神圣财产01【宙斯之鹰】，这是很多玩家容易忽略的。其二，本作在搬运物品时新增加一个利用R3键右摇杆旋转物品的新动作，利用这个新动作将右侧的巨石拖出来旋转后嵌入左侧墙壁的缝隙就可以攀爬藤蔓通过了。顺道前进，奎托斯将来到盖亚的头部。

BOSS 波塞冬

盖亚头顶将与巨大的波塞冬决战。

第一阶段

现在波塞冬除了召唤巨大的大海兽突然从远处过来攻击外，还会利用战戟放电攻击。第一阶段就是要攻击左右两侧掐住盖亚头部的海兽利爪。在这期间，波塞冬会召唤大海兽从远处攻击时，镜头会被拉远，提前翻滚即可。当波塞冬利用战戟放电攻击时，同样有准备动作，地面还会布满闪电，提前翻滚到另一侧吧。万一躲闪不及时还可以利用魔法抵挡。打掉左右两侧的海兽利爪后，盖亚会挣脱出来一手将波塞冬抓住按在峭壁上。这时奎托斯跳上盖亚手臂，上前攻击波塞冬的胸口即可。这里波塞冬战戟插地放电以及挥拳砸地的威力都很大，建议配合魔法攻击。一段QTE之后，波塞冬见势不妙转而又开始攻击盖亚。

第二阶段

这里其实又回到了波塞冬最初的攻击方式，只是他的闪电攻击面积更广。消灭掉两边的利爪后，奎托斯利用雅典娜神剑翻腾到了盖亚拳头部位，扫除了最后一个障碍，盖亚抡起的左拳重重的捶在了波塞冬胸口，奎托斯顺势将波塞冬的真身从这个巨大的“高达”中拽了出来。接下来，哼哼……就是上演制作小组得意的第一人称QTE虐杀表演。

混沌难度要领

第一阶段用□△△△打两侧的爪子，注意观察远处爪子是否抬起，一看到就要马上停止攻击向另一侧移动，决不能迟疑，如果攻击效率高，可以在波塞冬使用鱼叉之前打下两侧的爪子。第二阶段打的是波塞冬驾驶的“高达”，其手肘攻击是可以防御的，叉子三连击可贴近BOSS放魔法，回避和攻击两不误，几个回合下来，魔力用完之前打出圈应该不成问题。第三阶段和第一阶段相同，之后就是毫无难度的QTE了。

雷电：我向来喜欢大场景和大BOSS，与克罗诺斯一战深得我心。《战神III》超越想像力的大魄力运镜方式，将以小搏大、老鼠吃大象的感觉真真正正地展现了出来，实在太耐人回味了。当然，奎爷小的只是个头，无论是实力还是气魄都很强大！

QQ群号:77269227

第二章

2-1 冥河

没想到奎托斯与盖亚这么快就爬上了奥林匹斯的山顶，没想到他们这么快就见到了宙斯，没想到盖亚如此不堪一击，没想到泰坦和奎托斯的结盟这么稚嫩……总之宙斯仅仅用一道闪电就将奎托斯打入了阴曹地府，并且掉入到冥河之中再次丧失了全部的神力。

2-2 哈迪斯的领域

更神奇的是，上岸后的奎托斯遇到了老熟人——非神非鬼，一种更崇高形态存在的雅典娜，并且再次被她指引再次踏上了向宙斯复仇的康庄大道。雅典娜回收了旧武器，奎托斯获得了一把新武器流亡剑。来到跳跃点到达对面，顺这岩壁下来不但可以获得两箱红魂，在下方拐角尽头还能获得第一个升级道具【蛇发女妖眼 01】。向左边道路前进可以自动获得第一个强力魔法“斯巴达军团”。爬过链条，不远处就会遇到新形态的敌人美杜莎。利用 L1 发动金羊毛的即时防御可以反弹美杜莎的石化光线，利用常按△键将其浮空，再接○键还能发动帅气的空中打击。

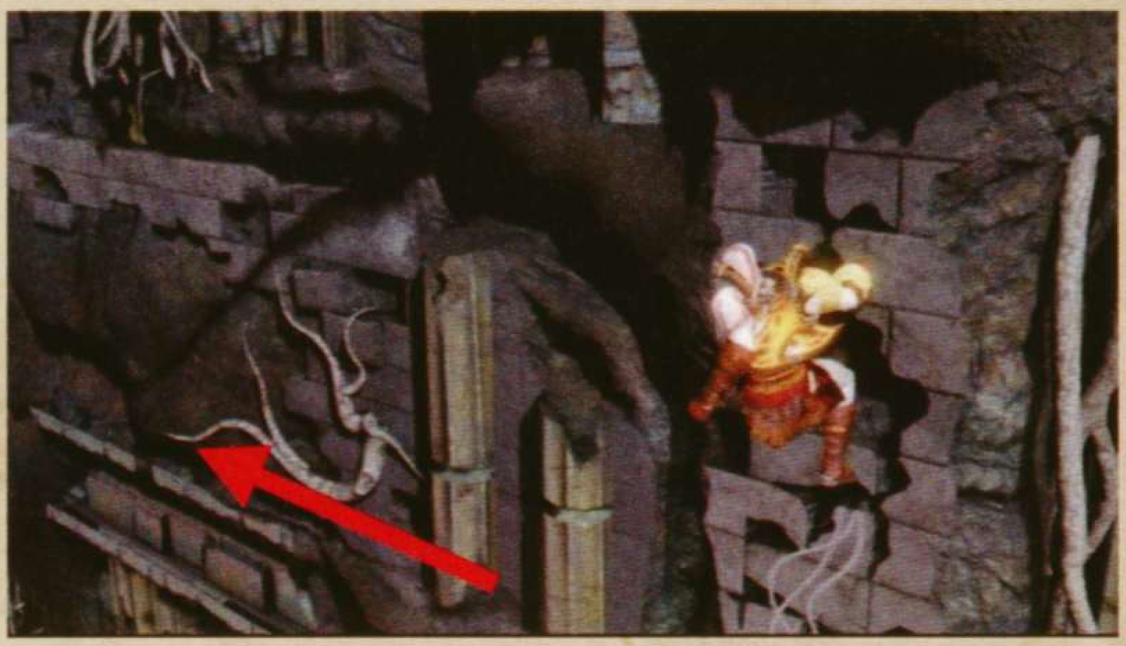
【蛇发女妖眼 01】

推门出去后，路上一个大洞可以跳下，里面有红魂宝箱。前方荆棘丛中的皮里托奥斯手上可有重要的副武器——阿波罗之弓。从浮动的平台跳到对面，推下装满荆棘的箱子，然后将箱子推到地狱犬处点燃。回到浮动平台开启铁闸门，然后迅速翻滚，利用上升气流来到上方开启机关放出地狱犬。骑上地狱犬攻击敌人并点燃荆棘烧死可怜的皮里托奥斯就能获得阿波罗之弓。L2 举起弓箭，再长按□蓄力，可用这把弓箭能点燃墙上的一处荆棘。再搬动燃烧的箱子，将它紧贴墙壁并靠近台阶，这个位置最理想。利用上升的气流飞到第二层，这里可获得第一个【凤凰羽毛 01】。这里跳跃需要一点小技巧，就是展开翅膀后要按住 × 键不

【凤凰羽毛 01】

放，这样奎托斯才有更充分的滑翔时间。

沿路返回，用弓箭开路，路上的瓶瓶罐罐不要遗漏，前方点燃荆棘能获得第一根【牛角 01】升级道具。前方攀爬岩壁处切莫操之过急，因为在向上的往左侧分支路线攀爬能获得【蛇发女妖眼 02】。



【蛇发女妖眼 02】

2-3 冥界的审判者

跳跃到大平台上，触动机关后开始接受试炼吧。三场试炼的条件都很简单，就是杀光屏幕上所有敌人。老牌杂兵米诺牛以更加壮硕的造型登场，并且增加的头槌撞击这一新招，不过它的招式大都可以防御，而且用 QTE 杀死它还能获得额外的绿魂补血。战斗完毕后别忙着离开，从大平台后方左侧短桥跳过去又可以找到一个大宝箱，从中可获得第三个【蛇发女妖眼 03】。往场

【蛇发女妖眼 03】

景右侧进发，我们会发现空中漂浮着砂金的扭曲空间，这些都是隐藏的宝箱，取得太阳神赫利俄斯的头后就能让这些宝箱现形。往前的途中很容易错过一个宝箱，如下图所示，来到该神像前不

【牛角 02】

要前进，向右侧走可发现一个时空门，进去后可从大宝箱中获得【牛角 02】。出来后爬过长长的绳索下来后便来到场景的下层区域。穿越岩壁间的缝隙，干掉几个敌人就来到一个堆放着荆棘的大房间。

用弓点燃荆棘，利用气流飞到第二层。扳动机关后立刻上升降机来到第三层。这里燃烧着的香炉可以作为爆炸物被引爆。战斗完毕用升降机把香炉运到第二层，最终将香炉由缺口推到第一层引爆整堆荆棘以制造更强大的上升气流。奎托斯顺势爬到滑梯上可以扛起中间的门。在这个充满触手的房间内不但可以获得【凤凰羽毛 02】，进入后还会自动取得一个奖杯。进入走廊区域将和石像战斗，它们的招式都可以用金羊毛化解，再配合翻滚躲避，并不难对付。

2-4 大熔炉

与冶炼之神赫斐斯托斯交谈后，从左侧道路来到哈迪斯大门口，大门的左侧靠墙的边上有一个大宝箱，可获得【蛇发女妖眼 04】。扳动右侧的机关，开启后方的铁门。旋转机关，最右侧道路将面对一大群地狱犬，这里是累计“踢狗”奖杯次数的好机会。回到旋转机关，从中间荆棘处通过，途中可获得奥林匹斯之剑的新技能。本作中发动奥林匹斯之剑将进入完全无敌的状态，但是武器的杀伤力远没有 2 代中那么高，所以奥林匹斯之剑权当救急之用，而不能对其过于依赖。途中会遇到两只三头地狱犬把守大门，幸好三头地狱犬的所有攻击都可以防御，由于它们的体力值比较高，所以战斗需要耐心。

【蛇发女妖眼 04】

2-5 哈迪斯的宫殿

从右侧房间内将一个石蹲推出来卡在左侧的机关上，二层的铁门就不会关闭。从大厅中央的生命之树爬到二楼，由走廊进入就可以看到哈迪斯的雕像。扳动旋转机关，然后调查冥后的棺材，奎托斯扯动棺材砸向哈迪斯雕像振下左右两侧楼梯。在大厅左侧向内的通道尽头还有一处楼梯，爬上去后在房间右侧的大宝箱内可获得【凤凰羽毛 03】。前往刚才被振下来的左侧楼梯，利用升降机将一层的石墩搬运到二层。回到二层大厅，扳动旋转机关，在规定时间内前往左侧楼梯扳动房间内的机关拉起哈

【凤凰羽毛 03】

QQ群号:77269227

迪斯雕像的手臂，并用石墩卡住机关，至此，雕像的一只手臂就被固定在镣铐上。用以上方法铐上雕像另外一只手臂后调查冥后棺材可通过此处。

BOSS 哈迪斯

第一阶段

哈迪斯单脚跺地这招无法防御，需要见势翻滚躲开。他的钩爪虽然范围广，但可以防御，所以危险不大，而当哈迪斯双手甩过钩爪时又变成无法防御的招式，所以要特别小心他的招式变化。钩爪横扫可以用翻滚躲避，悬空跳跃砸地要快点跳开。当出现 QTE 扯下哈迪斯的胸大肌时需要将其打掉，顺势打掉触手还可以获得绿魂补血。每当被切下身上的一块肉，哈迪斯就会放出全屏锁链攻击的大招，玩家最好站在场地中间等待空地出现快速翻滚过去。

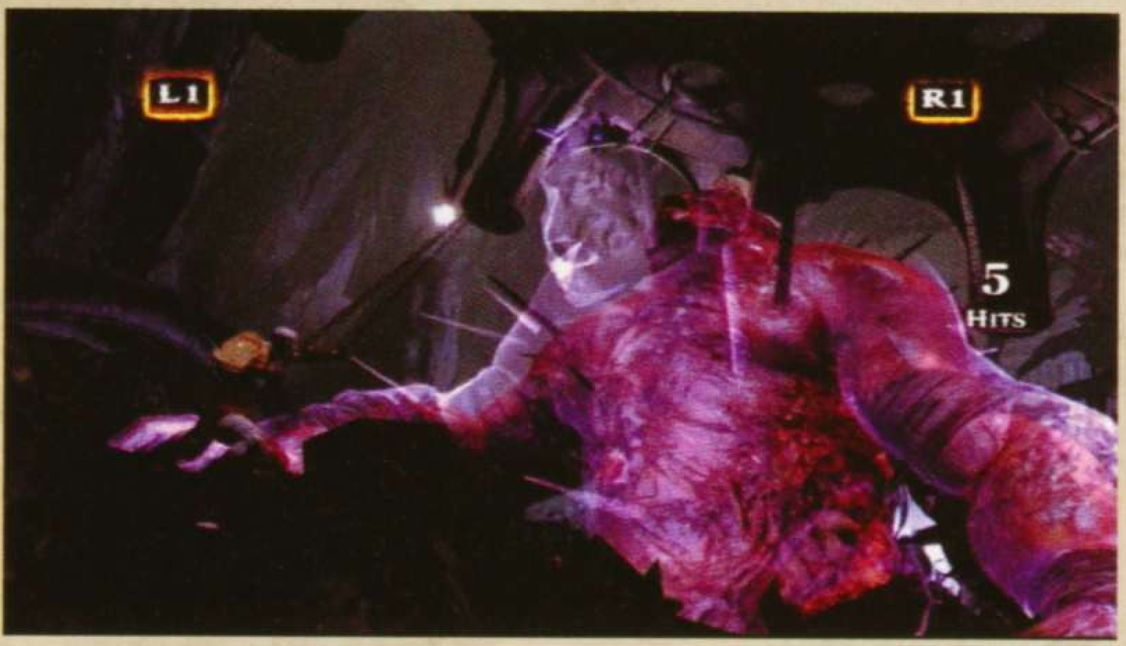
切下两块肉后，哈迪斯的钩爪又开始进行钻地攻击，不过这个招式只要走动就可以躲过。反反复复几次后，奎托斯的流亡剑与哈迪斯的钩爪死死缠绕在一起。

第二阶段

本阶段的战斗可以说是有惊无险，因为哈迪斯现在的任何招式都可以用右摇杆躲避，向下拉动右摇杆还可以将奎托斯固定住，姿势相当雄浑帅气。关键在于战斗中不能贪多，打两下就注意翻滚，这里需要耐心慢慢磨死哈迪斯。

第三阶段

被割下头盔的哈迪斯居然丑陋成这样，不过他攻击力更加致命。当哈迪斯口中喷射光束时要躲到最边缘，尽量不要和他正面冲突，用钩爪摆荡到哈迪斯身后攻击。最后哈迪斯活活被砸破天灵盖致死，自己的灵魂也被奎托斯用钩爪撕扯出来，无数的鬼魂将哈迪斯的尸体拖下了万劫不复的冥河。



混沌难度要领

由于混沌难度的红魂取得量减少 1/4，所以打到哈迪斯处时，武器的升级是个问题。一方面，在之前的流程中不要漏掉红魂宝箱，一方面我们要尽量用投技和 QTE 来杀敌，以取得额外的加分，虽然只是 5 点 10 点，最多也不过 25 点奖励，但是这部分奖励点数是不打折的，而且可以积少成多，帮助玩家尽快升级。这一战推荐将弓箭升级，红魂只需 2500 点。哈迪斯第一阶段时，可远离他用弓箭射，他的钩爪第一下攻击很近，可以无视，第二下可以防御、可回避。这么打效率并不比用低等级的流亡剑一下一下耗慢多少，而且还很安全，惟一需要注意的是 BOSS 的跳起重压。切下一块肉后，钩爪攻击距离变远，连续攻击次数增加，嫌麻烦的话可以全部防御。“跳绳”时别光顾着躲，依然有攻击的机会。BOSS 放出的骷髅、灵魂召唤都能防御，没把握就不要冒险使用金羊毛。只要有耐心，用弓箭可以远远地把哈迪斯打得没脾气。隔崖对拉阶段，不要操作过急，活用右摇杆的叉地固定和左右回避，有机会时再攻击。冥河中的哈迪斯只是攻击力大，攻击方式都非常容易躲，打的时候不要贪多就行了。

战斗结束后，潜到冥河河底可以获得神圣财产 02【哈迪斯的头盔】。顺着河流一路游上来，再次来到赫斐斯托斯面前。听完他的故事由下方道路离开。如今已经获得了神的灵魂，就可以通过哈迪斯领域原本关闭的传送之门。

【哈迪斯的头盔】

第三章

3-1 奥林匹亚城

搞定盖亚，完成一场杂兵战斗后开启大门。利用鸟兽通过巨大的沟壑。前进道路上有一处需要利用鸟兽才能到达的高台，上面可取得【牛角 03】和【蛇发女妖眼 05】，千万不要错过。在搞定奇美拉后需要用巨大弩箭射杀太阳神赫利俄斯，射击的最佳时机就是当太阳神飞到弩箭前端直奔向火焰泰坦这个时候。接下来就去半山腰给太阳神收尸吧。对付一群盾牌兵的战斗必须骑乘独眼巨人攻击才行。最后，获得太阳神头颅千万别忙着离开，按住 L2+ △键释放大范围照射具有一定攻击力，周围瓶瓶罐罐一照就全被破坏掉，是玩家日后经常要做的事情，。在太阳神尸体附近奎托斯还能获得神圣财产 03【太阳神之盾】和【牛角 04】，这也是容易遗漏的关键道具。

【太阳神之盾】

利用太阳神头颅照射前方的墙壁会出现隐藏的大门。漆黑的洞内，头颅成了手电筒，将 100 个敌人致盲可获得奖杯。

3-2 通往黎明女神的路径

在这个场景的存盘点附近，还有一个隐藏宝箱，从中可获得【蛇发女妖眼 06】，这是玩家的体力值可以再次得到提升，当然前提条件是前面宝箱一个不漏的情况下。

通过黑洞地带时，干掉一群飞行的鸟身女妖后还需要用太阳神头颅照射打开前方的隐藏的通路。当来到绳索下方时，从悬崖走下去可以找到大宝箱，从中可以获得【凤凰羽毛 04】。继续前进，利用鸟兽穿越沟壑后会遇到讨厌的潜地鬼魂，当它们潜地时直接用 L1+ ○抓出来，然后近身直接用○键投技活活将它们摔死。前方不远就有一个绿宝箱和一个红宝箱，照射它们右方的墙壁会出现一个隐藏的大宝箱，从中可获得【蛇发女妖眼 07】。

【凤凰羽毛 04】

【蛇发女妖眼 07】

【凤凰羽毛 05】

发财了！发财了！这阶段的宝箱是一个接一个。通过桥梁战之后，在桥梁的另一端隐藏着一个极其阴险的大宝箱，如图所示，就在画面最左侧，这里可以获得【凤凰羽毛 05】。来到巨大铁链下方，绕到大铁链背后照射墙壁还能找出一个红魂宝箱。

九兵卫：本人并非动作游戏高手，所以玩第一遍《战神III》也有被 BOSS 追着打的时候。虽然很痛但却从未退缩，即便被击倒也会更咬牙切齿地冲上去肉搏。“爷们儿”的游戏还是“爷们儿”的玩法才过瘾，这才是战～神～啊！

QQ群号:77269227

3-3 调和之锁链

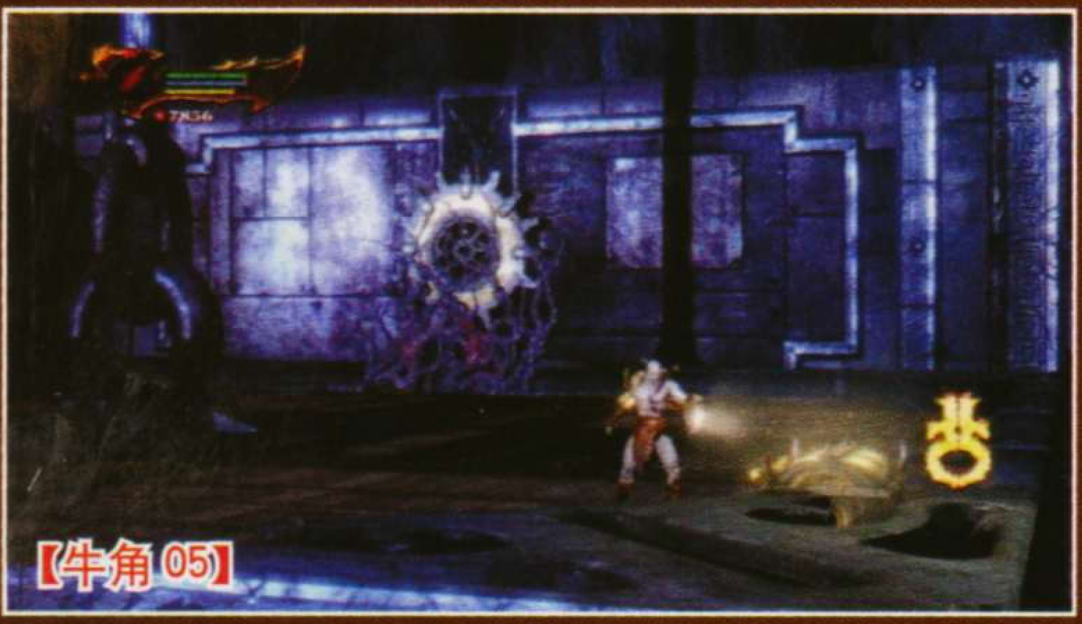
通过气流向上飞行的过程需要玩家比较细腻的操作，按下手柄的 SELECT 键可以在“选项”的“操作”中更改“飞行操作”，如果不习惯游戏默认的“颠倒”方式，可以将其设定为“正常”。干掉不堪一击的火焰泰坦后降落到平台上，经过一路跳跃攀爬，下来的平台上出现浮动的砂金，照射后可在大宝箱中获得【凤凰羽毛 06】。最后再完成一段上升飞行来到洞穴区域。

【凤凰羽毛 06】

3-4 洞穴

进入洞穴，刚一落在平台上，到平台最右侧照射砂金就能发现大宝箱，从中获得【牛角 05】。用弓箭点燃荆棘，大箱子开始移动。摆荡上来之后会出现一场比较激烈的战斗，新敌人重型米诺陶牛妄图砍锁链同奎托斯同归于尽。战斗的关键是先保护好锁链，只要看见米诺陶牛砍铁链赶紧用魔法或者 L1+ ○键将它们行动终止，甚至可以将它们撞下平台。战斗后期还会出现一头喷火的地狱犬，当骑上地狱犬后就会同时出现 4 头米诺陶牛。不要急于喷火，可以牵着地狱犬移动调整位置，尽量将多头米诺陶牛集中后进行集体攻击，这样可高效率的干掉敌人，否则战斗会变得比较吃力。

完成这场战斗不久就会遇到奥林匹斯的信使赫尔墨斯（游戏译名：赫密士）。


【牛角 05】

3-5 奥林匹斯的圣火

来到存放圣火的房间，在对面链条的房间的左侧隐藏数个宝箱，需要照射墙壁才能现形。从中不但可以获得大量红魂，而且还能得到【蛇发女妖眼 08】。这里的蓝色结晶体暂时破坏不了，日后得到武器再来。用太阳神头部照射四周的墙壁可以发现壁画。通过阅读壁画说明玩家可了解到大量关于游戏的剧情背景。房间外的凉台有两个红魂宝箱，在这里逛逛贫嘴的赫尔墨斯又会出现。

【蛇发女妖眼 08】

3-6 奥林匹亚要塞

追赶赫尔墨斯的路线过程可谓有惊无险，惟一需要注意的一处就是当前方支架倒塌时，奎托斯上行的道路会被几个群众 NPC 挡住去路，这时需要快速按下□键干掉他们再往上爬，否则很容易被下放的火焰烧死。最后利用投石器就可以追上赫尔墨斯。

BOSS 赫尔墨斯

从损毁的雅典娜雕像下来，赫尔墨斯已经受伤，顺着地上的血迹走一圈就可以看见受伤的赫尔墨斯。我们姑且把这场战斗叫做 BOSS 战吧，对付快速移动的赫尔墨斯利用 L1+ □键大范围横扫或者看准时机使用△、△、△进

行强力攻击，只要打中几次即可。利用哈迪斯的钩爪速度快的优势在高难度下对付赫尔墨斯也很奏效。在进行完一次惨绝人寰的剁脚 SHOW 后，在女神像头部后面还能获得神圣财产 04【赫尔墨斯的金币】。

混沌难度要领

没想到在其他难度十分废柴的“赫跑跑”，在混沌难度居然发了威，其看似毫无力度的冲撞也能秒杀奎爷，所以在他快速奔跑时还是以回避为主，他跑上一会就累了，在他停下来时再攻击，如能发动几次 QTE，那攻击机会就更多了。魔力充足时，用魔法轰杀就更省心了。赫尔墨斯的体力很少，只要避开他的“三板斧”，很快就能将其解决。

继续前进，穿越长长的浮雕墙壁后，在扭曲的砂金出照射还可获得【凤凰羽毛 07】。从墙壁爬上来，进入圆形大平台。出现的重装甲独眼巨人其实不难对付，利用流亡剑的□、□、△可以将其打成硬直状态，战斗结束后在最左侧的凉台尽头还能获得【牛角 06】。

【牛角 06】

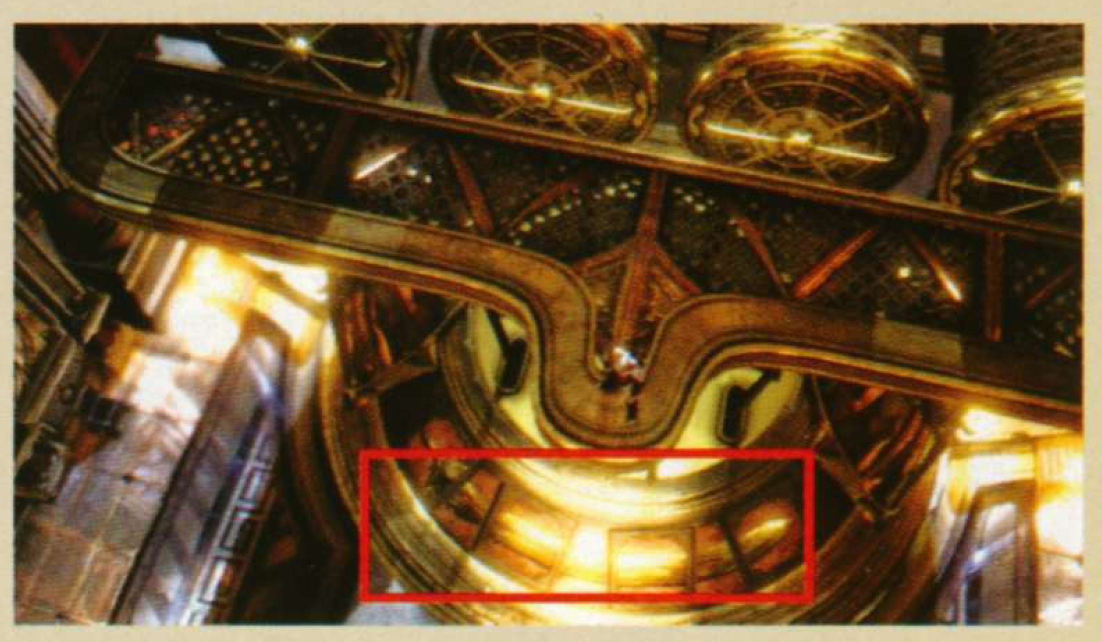
第四章

4-1 奥林匹斯的圣火

进入奥林匹斯的圣火之间，这里是上层区域。对付走廊内的女妖需要用太阳神头颅照射令其现形。通过旋梯来到缪斯女神的房间。顺着气流来到左侧高台下方可以找到【凤凰羽毛 08】。飞行到高处机关，扳动机关将下方图案旋转拼接成一把完整的剑的图案即可启动机器

【凤凰羽毛 08】

如右图。来到下方完成“吉他英雄”小游戏就开启了圣火的机关。回到圣火之间，由于审判者的牢牢牵制，机关无法启动。来到另一侧旋梯下方，



照射后可以得到【蛇发女妖眼 09】，现在体力可以得到再次升级。

QQ群号:77269227

4-2 广场

BOSS 海格力斯

这是一场很带劲的BOSS战，音乐激昂（乐曲来自《战神Ⅱ》，曲名为：The Glory Of Sparta），战斗紧凑，充满了男性的力与美。

第一阶段

大力神海格力斯（游戏译名：海克利斯）会召唤出一群杂兵，随着难度增加，杂兵数量会略微增加。比较高效的打法就是远离海格力斯就开始按下△、△、△进行强力攻击，将最后最强一击抽打在他身上，受创几次后，

【海格力斯的护肩】

海格力斯会主动冲过来，成功按键后奎托斯可以将海格力斯推到场地边带刺的荆棘上猛捶一顿。来回几次，恼羞成怒的海格力斯被打得仅剩下护手。再攻击几次会触发剧情，奎托斯可从得意忘形的海格力斯那夺取护手。

第二阶段

利用护手的□、△、△可以重创海格力斯，这里要特别担心他砸过来的巨石，他的其他攻击完全可以用金羊毛防反。来来回回几次，两人已打得血肉模糊。最后海格力斯居然傻到搬起整个广场地面，接下来又是奎托斯的暴力虐杀表演。战斗结束，在水下可以获得神圣财产05【海格力斯的护肩】。

混沌难度要领

海格力斯的前几个阶段都不难，因为场地中会有大量杂兵，抓着杂兵使用无敌冲撞就行了，无伤也不在话下。在护手被奎爷抢下之后，海格力斯反而变厉害了，看似漫不经心的空手一挥就能打下半条血，而且这一招还比较隐蔽，和抓投动作不易分辨，海格力斯的回避力还比较强，所以拿护手和他硬拼并不是上策。这里推荐一种有些“猥琐”的打法，就是边退边用弓箭射，光膀子的大力神防不住弓箭，他的挥手攻击距离太近，根本威胁不到玩家。海格力斯的投技判定比较大，但是可以用QTE挣脱拥抱，不会有什么损伤。一场兄弟喧哗的大战，就此演变成了第三人称射击。

第五章

5-1 波塞冬的房间

在通道尽头房间完成护手的魔法训练后，用护手打破结晶石头扳动机关便可以离开。从水中游上来就到达了波塞冬的房间。一上来往画面内侧走就可以在大宝箱内得到【牛角07】。

【牛角07】

战斗完毕，扳动房间内的机关，开启铁闸门就立刻通过。通过传送门来到升降平台上，在升降平台右侧扳动机关后，下方出现猎犬，将它们逐一踢入传送门中，整个平台就会下降，只要凑够4只猎犬就有足够的重量使得升降平台下降到下方的传送门，由此门奎托斯可来到波塞冬公主的面前。顺便提醒一下，这里将无限出现猎犬，希望拿到踢50次狗奖杯的玩家可以利用这里达成奖杯的条件。波塞冬公主房间内有一个大宝箱，从中可获得【蛇发女妖眼10】以及神圣财产06【波塞冬的海螺】。出来后一路杀敌，然后就是胁迫公主往前走，直到来到最初的机关出，奎托斯居然利用公主的肉体撑住机关，当离开后只听见后方传来公主被机关碾成肉块的惨叫声。在前方房间触发剧情后，照射房间右侧的砂金还能获得【凤凰羽毛09】。

【波塞冬的海螺】

5-2 上层庭园

通过一系列扳动机关和平台跳跃，奎托斯来到了爱与美的女神阿佛洛狄忒（游戏译名：爱芙罗黛蒂）房间。熟悉《战神》系列的玩家最期待的传统小游戏即将上演。一番云雨之后，在阿佛洛狄忒大床后面可以获得神圣财产07【阿佛洛狄忒的吊袜带】。由于大床后面一片漆黑，所以奎托斯要先照亮这一区域。床周围有一道深不见底的大沟，大英雄奎托斯很可能在此处阴沟里翻船，所以一定要看清楚地形。房间内还能获得【牛角08】。

【阿佛洛狄忒的吊袜带】

第六章

6-1 地狱

听了赫淮斯托斯的怂恿，奎托斯前去寻找传说中的“石脐”以打造更强的武器。来到地狱，前进路上很明显摆放这一个大宝箱，里面获得【凤凰羽毛10】。来到提希丰（Tisiphone，复仇三女神之一）大门前，通过鸟兽逐级上去，在最高处扳动机关即可。出门后在道路左侧就能找到【凤凰羽毛11】。

6-2 地狱深渊

从斜坡一路战斗下来，跳过一道深沟后在画面右侧还能找到一个隐藏着的大宝箱，从中获得【牛角09】。继续往前走，触发剧情后奎托斯就要面对泰坦巨神克罗诺斯。克罗诺斯的巨手居然也奈何不了奎托斯，当看见克罗诺斯眼冒亮光时用太阳神头部蓄力照射就可以导致他盲瞎一会儿。在克罗诺斯手臂上战斗时最值得注意的就是他口中吹起这一招，在泰坦以上难度无论攻击范围还是攻击力都提高不少，比较安全的方法就是尽量靠在场景最边缘他手铐的位置，一定程度上可以躲避克罗诺斯

【牛角09】

纱迦：和2代一样，《战神Ⅲ》又是在一大群人的簇拥下爆机的。最终决战采取了“输的下”的车轮战术，结果宙斯他老人家继2代之后又一次荣幸地死在了我的手中，看来我才是宙斯的克星啊！不过代价就是玩起自己的进度时，热情已经冷却了不少……

QQ群号:77269227

吹风和掌拍攻击。当克罗诺斯拍掌攻击后，打击他的手指，最后拔掉他的指甲便进入第二阶段战斗。

被拔掉指甲壳的克罗诺斯已经恼羞成怒，当他再次拍掌攻击时，顺势就从他指间爬上去。接下一路都是在克罗诺斯身上上窜下跳的战斗，直到来到克罗诺斯肩部的平台上，会出现腐化的独眼巨人，骑乘独眼巨人打击巨大的脓包，战斗过程中克罗诺斯居然想通过吞食奎托斯的方式一举将他干掉。来到克罗诺斯食道后，只要利用按住 R1 按快速下滑，中途用□打掉下方阻挡的敌人尸体即可。没有想到十二泰坦之首，宙斯的父亲，也就是奎托斯的爷爷克罗诺斯居然被自己渺小的孙子就这样给处决了……在《战神 III》的世界再次奏响了“大逆不道”的主旋律。

从地狱底层上来后，奎托斯又杀死了打算暗算他的赫淮斯托斯，并获得最后一件武器复仇凶鞭。在场景的水池旁边的石墩上还能获得神圣财产 08【赫淮斯托斯的戒指】。再次回到

【赫淮斯托斯的戒指】

阿佛洛狄忒房间，小游戏可玩可不玩，来到上层庭园先前损坏的机关处，桥梁通道可以用复仇凶鞭打开。

来到代达罗斯的设计室，这里宝物众多，一个都不要漏掉。首先扳动画面右侧的机关，升起平台，旋转弓弩射击左侧的传送门，之后顺绳子爬到上层，可以在大宝箱中获得【蛇发女妖眼 11】。将弓弩恢复到最初正对着画面最深处传送门的方向。利用飞靴爬上右侧金色传送门并扳动机关。然后赶紧下来拉动弓弩射击，成功后两个大宝箱应声落地，从中可得到神圣财产 09【代达罗斯的原理图】和【凤凰羽毛 12】，至此，所有 12 根凤凰羽毛就全部收集完毕了。将平台放下后，用调整弓弩再次射击左

【代达罗斯的原理图】

【牛角 10】

侧的传送门，这时绳索可以延伸到上层左侧的高台上，顺着绳子攀爬可以获得【牛角 10】。现在算是把整个房间搜刮干净了，可以从画面深处的细铁棍滑下离开。从铁棍下来后往画面外侧方向走，还能找到一个大宝箱，里面有【牛角 11】。

【牛角 11】

6-3 奥林匹斯花园

在花园记录点右侧的场景内照射砂金，可以发现隐藏大宝箱，如果前面隐藏宝箱都拿到的话，这里就是红魂。途中可自动获得神圣财产 10【赫拉的酒杯】，至此游戏所有 10 个神圣财产都全部获得了。前方有不少宝箱，通过走廊时会遇到历代最强敌人萨提尔（Satry，希腊及罗马神话中半人半兽的森林之神，好色之徒，性欲极强的男人），它不但会防御，而且还有投技，对付单个的萨提尔非常简单，只要上去○键投就可以了，不过出现 2 个萨提尔就非常棘手，玩家需要对他们进行逐个击破。

进入花园深处，场景地面上有一个可以踩下去的机关，是本场景解谜的核心。踩下去后可一段时间激活海柏利昂之石，从扭曲的空间中发现真正的通路，其原理和《时空回廊》如出一辙。第一次踩下机关，从连接好的楼梯上去可来到花园最右侧。这里要注意，如图所示，从缺口处飞行过去可以找到一个大宝箱，可找到最后一根【牛角 12】。

【牛角 12】

出来继续往前走，有一个可以移动的石梯，这是解谜的关键工具。移动石梯到如图 001 所示的位置，引水灌满第一个杯子。触发剧情，奎托斯掐死唠唠叨叨的赫拉后，草木都枯萎过去，用弓箭点燃荆棘，再搬动石梯来到如图 002 所示的位置，踩下地面的机关后又可以引水灌满一个杯子。接下来，将石梯调整方向并搬到场景最下方的如图 003 所示的位置，踩下地面上的机关后，台阶连接在了一起形成的通路，赶紧抱着赫拉的遗体由这个通路放到最后一个杯子上。最后，将

图 001

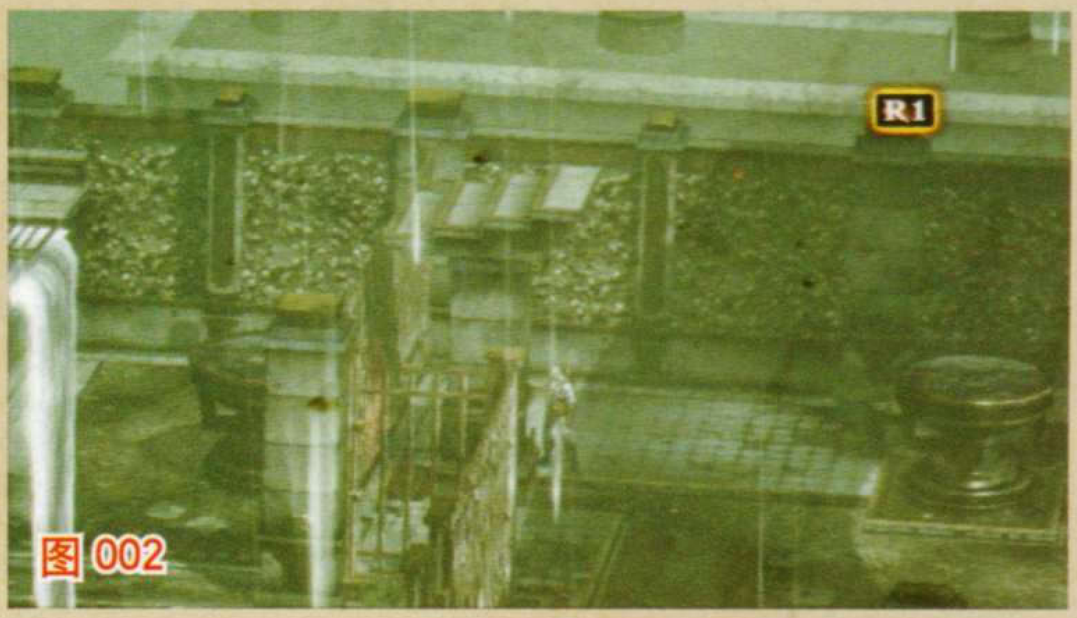


图 002

图 003

图 003

石梯搬运到地面机关上压住，全程解谜工作就此完成，现在就可以从完整的花园楼梯彻底离开这里了。通过鸟兽来到对面的台阶上，照射上方的砂金将获得最后一个【蛇发女妖眼 12】，从此以后剩下的大宝箱将全部变成红魂。

在前进的路上会遇到一群蝎子，它们等于送血送魂的工具，撕扯起来软软的，非常有趣。在长廊门口左侧还有一个大宝箱。

【蛇发女妖眼 12】

6-4 洞穴

穿过黑漆漆的山洞便可来到洞穴，与独眼巨人小分队战斗完毕，在平台上还有两个大宝箱可以拿。用太阳神头部照射左侧山洞内的岩壁，通路被打开。来到巨大的水池房间，跳下池底，在最右侧岩壁凹陷处还有一个比较隐蔽的大宝箱。扳动池底机关让水面上升，从右侧的网格处爬上去离开。一路前进，在干掉小美杜莎之后，在木板路最右侧可以到达一个较为

Gouki：我不能算是一个“《战神》系列”的铁杆，但听到铁杆们“普通游戏的最终 BOSS 也就是《战神 III》的一个开场”、“XX 游戏还和战神叫板，我看都抵不过《战神 III》里的一块门板”等豪爽的赞美之辞，我也难免受到感染，一同高呼“奎爷果然棒”！

QQ群号:77269227

隐蔽的地点，如图 004 所示这里也有好几个宝箱可拿。再前进一段路程就是 BOSS 战了。

图 004

图 004

BOSS 天蝎

第一阶段

本场 BOSS 战只能用护手，首先打击蝎子一侧的脚部，将他们宣布粉碎。最麻烦的就是天蝎不时的会将尾巴拍下，攻击范围很广，要向外侧闪避。不过由于蝎子脚部众多，容易被挡住，这时可以选择放魔法抵挡，也可以选择爆气利用奥林匹斯之剑的无敌时间躲避，然后收招。不断出现的小蝎子其实是很好的补血工具，而且对它们使用投技可以完全无敌，要善于利用。当搞定蝎子一侧脚部后就可以利用 QTE 按键斩杀。

第二阶段

蝎子只剩另外一侧脚部时开始在场地内流窜，并放出大量小蝎子。除了利用小蝎子加血外，基本还是防御它的尾巴攻击。最终奎托斯用蝎子自己尾部的毒针结果了它的性命，并获得了波瑞阿斯冰暴，这是用来启动机关的重要道具。

用气流上来后，不要急着开机关，在前方的平台上有一个大宝箱。接下来就是一路战斗，再次回到刚才充满水的机关房间开启迷宫的动力系统。听完代达罗斯故事，跳起来从绳索通过，来到上方开启最后一个动力系统，迷宫便被启动了。

混沌难度要领

游戏中最难对付的 BOSS，由于只能用护手来打破脚上的硬壳，所以之前对护手最好能够充分升级。在混沌难度时，蝎子 BOSS 的任何攻击都是半血以上，也就是说，你只有一次失误的机会，而小蝎子也不是省油的灯，被围困是也可能秒杀玩家。减少这一战的持续时间很重要，这样就降低了被攻击的风险，这就需要玩家最好是在第一阶段把 BOSS 的六条腿都打成红色，让它们处于被破坏的临界点，这样一来，BOSS 顶多再爬上爬下一两次就会被解决。在此过程中，如有小蝎子干扰，可用□□△来消灭，当然，最危险的还是蝎子的尾部重拍，如果被 BOSS 的脚卡住行动路线，那么就很难躲避。安全起见，可以用魔法的无敌时间来躲，同时也可清除小蝎子。魔力不足时，可用变身来躲，躲过之后马上又变回来，以节省能量。打破三条腿之后，BOSS 会暂时瘫倒在地，此时会有大量小蝎子干扰，用跳跃和空中冲刺接近其头部之后，就变身连用△键攻击，泰坦槽消耗小半条就能把 BOSS 打出圈。蝎子爬上来时，会伴随一些强力的攻击，利用投技杀小蝎子的无敌时间来躲，但不要和小蝎子纠缠太久，用空中冲刺快速接近剩下的三条腿，用相同的战术破坏，依然用变身来攻击 BOSS 的头部，可以安全快速地进入 QTE 阶段。

第七章

7-1 迷宫

迷宫是由众多机关房间构成，几乎每个房间都有宝箱，只要逛一逛就能看到。进入第一个房间，左侧砂金处就有一个隐藏的红魂宝箱。启动机关后，房间翻转，完成战斗后来到第二个房间。

第二房间左侧有一个隐藏的宝箱。这里关键是开始爬到最上方，下方喷火处的宝箱可以最后来拿。

来到第三个房间，将地面上的小箱子搬到红色动力机关处，再开启动力机关，当房间翻转后，再搬运小箱子到墙壁上红色动力机关的下方，这样再次启动后，小箱子就可以压在地面上的机关处开启铁门。

第四个房间的战斗方法很多，最有趣的打法就是不出手，用地刺将这个敌人全部杀死。其实可以以逸待劳，奎托斯可以选择防御，等地面上的刺升起来后，利用跳起 + 右摇杆冲刺飞到安全的地方，地面上的敌人会被瞬间秒杀。遇到满地地刺就抓住鸟兽躲避。

遇到潘多拉后，还要进行一系列逃生行动，特别是离开迷宫的最后一场车轮战在高难度下还是比较考验玩家的。

混沌难度要领

迷宫最后的强制战斗人数众多，如果不能合理地安排手中的资源会打得相当吃力。不同的敌人有不同的对付方式，武器方面推荐用护手。一开始出现的狐妖用△键按住来浮空，然后在中空连续用投技，直至出圈，落地就投，两个回合可干掉一个。盾牌兵出现时，用护手的魔法把盾牌全部掀掉，没有了盾牌这些敌人的攻击性大减，可以放着先不管，或抓住士兵进行无敌撞击，现阶段还是集中杀狐妖。会潜入地下的鬼魂出现后要注意，如果其中一个鬼魂没有被潘多拉引开，那么连用投技攻击时要多个心眼，看到另一个鬼魂要投飞刃时就马上防御或躲开，寻找下一次机会。米诺牛出现后，用 L1+ □可以把牛活活屈死，它们根本没有出手的机会，而且还可以用 QTE 杀死来补充体力。就这样有针对性地使用不同的攻击方式，可以安全地删减敌方战力，直至最后的胜利。注意，在下一场战斗中，体力和魔力是会回复满的，只有泰坦槽不会回复，而下一战的变身又是战术的关键，因此这场战斗中不要使用变身。

走到迷宫顶部，在场景还有宝箱可拿。接下来是一段长长的向下飞行关卡，对于不熟悉地形的玩家来说可能会带来一些麻烦。一般来说紧贴着锁链飞行比较容易控制。

7-2 冥界的审判者

飞行结束，来到冥界三位审判者的地界，马上玩家将迎来游戏中最棘手的杂兵战，就是在普通难度上这里都将对玩家造成障碍，若是混沌难度更是让人叫苦不迭。

混沌难度要领

会放自爆犬的三头犬和羊角兵的组合，相信打过泰坦难度的玩家就已经领教了其恶心之处，这也是混沌之旅的最大难点，胜负师在这场战斗中卡了将近两小时，终于在不停失败中找到了成功率相对较高的战术。第一形态，没有羊角兵，这里选择的武器是钩爪，并不是因为钩爪有什么招式能克制三头犬，而是钩爪的闪避速度快，我们用的主力武器是弓箭。道具槽全满状态，一次可连射 20 箭。当自爆犬接近时就用投技也狗踢回去，也能对三头犬造成损伤。弓箭战术的关键是和三头犬保持尽量远的距离，这样就在三头犬的火球攻击射程之外，它冲过来的挥爪、头顶攻击都可以防御，但最好用金羊毛反击一下，在三头犬出现硬直时用空中冲刺和闪避迅速拉开距离，继续射箭，砍掉三头犬第一个头时能够无伤的话，那会增加一些胜算。

胜负师： SCE 在中文化上的长久努力终于在《战神 III》上有所收获，生硬的直译、诡异的语法或是错漏百出的奖杯条件都已经得到了有效控制，进步明显。另外像“自由是沉重的负担”等台词颇有意境，让生猛的奎爷蒙上了一层哲学家的气质，深得我心。

QQ群号:77269227

第二形态会出现一个羊角兵，这里的选择是关键。我的方法是先变身，按△键集中攻击三头犬，能量剩1/4时就变回来，之后换流亡剑放一次魔法，再把武器换成钩爪。此时三头犬的体力已经剩得不多了，但是需要在羊角兵的干扰下继续射箭、踢狗来攻击三头犬，难度不小，尽量把两个敌人引到一边，然后用弓箭固定羊角兵，这样再换目标攻击三头犬。这个阶段需要一点运气，可能会有些损伤，但只要撑过去了，胜利就在眼前。

第三形态时，会再出现一个羊角兵，注意，如果之前你把羊角兵干掉了，那么就会出现两个，这样一来总共要对付三个羊角，显然划不来。在完成砍第二个头的QTE时就马上进入菜单，把灵魂召唤的种类换成蛇发女海蛇，在羊角兵一出现时就马上放魔法将其石化，同时变身利用无敌时间砍碎石像，翻滚远离之后马上变回来，再放一次石化，再变身，两个羊角兵就这样被秒杀了。由于魔力全满状态也不够放三次石化的，要不然战术会更加简单。只剩三头犬唱独角戏时就没什么压力了，但也不能放松警惕，采用第一形态时的射箭踢狗战术，只要坚持住，胜利就在眼前！

如今有了太阳神的头颅，这里有许多宝箱可拿。最后敲掉三位审判者的“脑瘤”，打断锁链通过此处。再次来到圣火的房间，我们开始最终BOSS吧。

BOSS 宙斯

与老爸宙斯的决战共分为三个阶段，第一阶段类似于2D格斗；第二阶段打一会儿盖亚就出来搅局了；第三阶段两人进入盖亚体内，在其心脏位置激战，当盖亚的心脏变成红色时，宙斯会冲过去吸血，只要在此之前对盖亚的心脏进行攻击，就能够阻止宙斯并回复体力。最终BOSS战的最高难度心得适用于任何难度，直接参考混沌难度要领即可。

混沌难度要领

第一阶段

打宙斯的主力技是流亡剑L1+○的肩撞。肩撞平时可以把宙斯顶得飞来飞去，宙斯用三连拳强攻时可冲到BOSS的身后，总的来说比较安全。第一形态的另一种打法是用护手的□△△，在用金羊毛反击之后使用，有一定几率把宙斯打浮空，之后继续用□△△，第一下需要空中命中，那么会把宙斯再次打浮空，虽然宙斯有可能挣脱，但也可能就此被活活屈死，比用肩撞打更快更欢乐。宙斯从空中急降的大范围攻击不易回避，看他在空中意图不轨就马上放魔法，免得被他秒杀。

第二阶段

撑到盖亚奶奶出现就行了，没什么好说的。

第三阶段

没有找到什么特别的方法，疯狂肩撞就行了。武器可以改用复仇凶鞭，因为鞭子的肩撞性能与流亡剑相同，而攻击频率高，闪避快，用它来打心脏抢血效率更出色。至于宙斯放出大量分身时，可以放一个雷球，魔力消耗少，适于持久战。注意，宙斯在空中向下砸的那招，千万不要站在宙斯正下方，沌混难度就算满血也直接被秒。

战斗结束后，游戏还包含一段长长的漆黑旅程，不但让我们再次回顾了一些奎托斯过去痛苦的经历，同时也表达这位斯巴达人内心存在的无尽的折磨与追寻……游戏结束后，玩家可以选择二周目挑战更高难度，如果掌握其法，通关时间会大大降低。本次《战神III》流程攻略到此结束，谢谢观看。

三部曲剧情概要

虽然《战神》的剧情已经被广大玩家所熟知，但考虑到本文的完整性以及照顾一些新读者，我们这次特地将《战神》三部曲的剧情串联起来，并且为读者进行一次解读。现在就让我们一同来追寻奎托斯漫长的救赎之路吧。

战神I·II

斯巴达人奎托斯骁勇过人，带领斯巴达大军所向披靡，然而却在一次与某东方蛮族的战斗中尝到了失败的苦果。命悬一线之时，奎托斯呼唤战神阿瑞斯，用灵魂作为代价，换取强大的力量。虽然他赢得这场战斗，但最终沦为阿瑞斯的走狗，只能唯命是从。在一次执行大屠杀的行动中，杀红眼的奎托斯居然亲手杀死了他世上最宝贵的财富——妻子和女儿，从此陷入精神折磨的无尽漩涡。

痛苦万分的奎托斯找到雅典娜寻求救赎之路，并且为众神苦苦效命十年，希望以此得到众神的宽恕，洗刷自己的罪恶。然而十年换来的却是越来越深的折磨，杀死妻女的噩梦永远挥之不去。在雅典娜的指引下，奎托斯的最后一个任务就是杀死战神阿瑞斯。经过千辛万苦，奎托斯虽然到达了潘多拉神殿，虽然打开了潘多拉魔盒并用传说的力量杀死了战神阿瑞斯，但是内心的折磨依然无法摆脱。奎托斯唯有选择以死解脱。当他从奥林匹斯最高峰坠落时，雅典娜出手相救，并辅佐奎托斯成为了新一代的战神。

一个凡人与众神平起平坐，奎托斯更被自己的斯巴达族人奉为心中的最高神灵。虽然成为战神，但奎托斯依然摆脱不了杀死妻女的精神枷锁，凡间族人的呼唤更燎起了他心中让斯巴达的荣耀照亮大地的雄心壮志。身为战神，奎托斯竟然下到凡间帮助斯巴达军队攻城掠地，这种不服管教，无法无天的行事风格让天神宙斯咬牙切齿。瞅准机会，宙斯利用阴险的计谋背后捅了奎托斯一刀，导致他神力丧失，并且趁机结果了奎托斯的性命。在地狱挣扎的奎托斯得到了大地之母盖亚的拯救重返人间，并且在盖亚的指引下一路杀到掌控人类命运的命运三女神跟前。奎托斯杀死了命运三女神，掌控了改变命运的编织机，他要利用这个机器从根结上改变现在的一切。奎托斯穿越时空来到了宙斯杀害自己的那一刻，在这场新的较量中，奎托斯误杀了雅典娜，

也知道了自己原是宙斯私生子的事实，宙斯则趁机溜走。奎托斯利用命运编织机来到创世时代，找到了正与宙斯等人争夺天下的泰坦一族。奎托斯与盖亚为首的泰坦们一拍即合，双方联手一同向着奥林匹斯的众神发起挑战。

战神III

整个奥林匹斯都在颤抖。奎托斯站在盖亚身上，向着位于奥林匹斯山顶的宙斯咆哮着：“宙斯，

ACE飞行员：重复可玩性的确是“《战神》系列”发展至今的一个无法回避的话题。“变革”是一切事物发展下去的主题，虽然这对于《战神》这种风格的游戏提出了极其严峻的挑战，但我还是期待看到下一作的真正革新，而不仅仅是进步。

QQ群号:77269227

你的儿子回来了，我带来的是奥林匹斯的毁灭。”

如今兵临城下，宙斯集结麾下奥林匹斯众神下山迎敌，一个个泰坦纷纷被打下山去，泰坦一族虽然巨大无比，但明显处于下锋。海神波塞冬召唤无数条大海兽前来撕扯盖亚，幸好都被骁勇的奎托斯一一化解，最后甚至连不可一世的波塞冬也在与奎托斯的战斗中被挖去双眼，当场毙命。

“你不能再躲到雅典娜背后了，死亡之手无法击败我，命运三姐妹也奈何不了我！”奎托斯终于登顶，再次站在了宙斯面前。面对蛮横到极点的儿子，高傲的宙斯也再也沉住气了，一上来就使用了他的绝招宙斯闪电直接劈在了盖亚身上，顿时引发山崩，危及之时，盖亚只求自保并且道出初衷：“拯救你是为了要侍奉泰坦，你只是一枚棋子，这是我们的战争，不是你的……”奎托斯与泰坦一族脆弱的联盟就此完结，奎托斯从高耸云天的山崖直接跌落冥河中，浑身神力又被剥夺殆尽。

爬上岸的奎托斯再次踏入冥王哈迪斯的地狱，没走几步居然遇到一个老熟人雅典娜。“我很怀念你，斯巴达人。”雅典娜温情的开场白居然让奎托斯一时间有些哽咽：“我……我不……”可见虽然奎托斯生性残暴，杀人如麻，可对于误杀雅典娜一事还是心存愧疚。“我牺牲自己拯救宙斯，反而让我转生为更崇高的存在……”雅典娜一个劲的叙旧话题显然不对奎托斯的胃口，既然雅典娜没事儿，奎托斯也立刻放下了心理的包袱：“我的剑本来是要砍向宙斯的！有话快说！”

“奥林匹斯的战火肆虐，会连同所有人类受苦遭殃，要摧毁众神之王，你必须寻求他的力量根源——奥林匹斯圣火！”雅典娜的一番话让奎托斯非常吃惊，当年玩命保护宙斯的是雅典娜，如今要杀宙斯的也是雅典娜，唉，正所谓女人心，海底针……为了表示诚意，雅典娜还提供了一对取代雅典娜之刃的新武器——流亡剑。对于这番“好意”奎托斯没有理由不接受，不再废话继续向冥界深处走去。

在冥界进进出出数回的奎托斯对这里熟得很。在地狱的大熔炉处，奎托斯遇到了丑陋的锻造之神赫淮斯托斯。他硕大的身躯却被囚禁在如此狭小的洞窟之中。但奎托斯问及圣火下落的时候，赫淮斯托斯简直是一问三不知。看来这家伙没有什么价值，奎托斯扫兴的离开。向深处进发，来到哈迪斯的宫殿。虽然从来没有同哈迪斯正面交锋，不过在希腊众神当中，奎托斯与哈迪斯之间理不清的纠葛是最多的，黑暗传来哈迪斯低沉的声音：“奎托斯，真高兴你能抽出一点时间给‘我俩’，我们真的很需要这一刻！让我想想……你到底做过多少对不起我的事啊！你杀了我的侄女雅典娜……你还杀了我的兄弟波塞冬，还有，令我无法忘却的是……你杀死了我美丽的皇后！你让我如此痛苦，今天我要全部还给你。”虽然哈迪斯很强大，但是奎托斯比他更强大，最终奎托斯不但夺取的哈迪斯的武器钩爪，并且用这把武器夺取了哈迪斯的灵魂。没有了灵魂的哈迪斯如同一个臭皮囊，直接被无数冤魂拖入了冥河中。

在前进寻找奥林匹斯圣火的途中，奎托斯遇到了众多少女潘多拉的雕像，这些散落的雕像一次次祈求奎托斯的帮助，以逃避宙斯的禁锢。从赫淮斯托斯口中得知，原来是他一手打造了潘多拉，他把潘多拉视为自己的亲生女儿，这也是他

活下去的惟一动力。赫淮斯托斯央求道：“请你把她带回我身边！你肯定能理解，因为你也曾为人父。”铁石心肠的奎托斯听到这番话虽然有一丝触动，但他现在报仇心切，所以根本不予理会。

通过连接天地的调和之锁链，奎托斯硬是一步步爬到了存放奥林匹斯圣火的房间，潘多拉盒子被熊熊圣火所包围着。无论是人还神圣火的威力都足以是致命的。“寻找叫潘多拉的人，她是摧毁圣火的关键，也是我们复仇的关键，这是个艰难的考验，斯巴达人。”雅典娜一番话直接将一切一切指引到少女潘多拉身上。从这一刻开始奎托斯的命运便和潘多拉交织在一起。

在圣火之间，奎托斯又遇到了贫嘴的信使赫尔墨斯，之前赫尔墨斯曾经对奎托斯冷嘲热讽道：“真是永远学不乖啊，真是个冥顽不灵啊！奎托斯，这傻瓜杀了自己的家人！奎托斯，这傻瓜既是凡人又是神！永远会受到诅咒！永远要受到天谴！一辈子活在仇恨之中……”面对这些恶毒的言语，奎托斯的内心纹丝不动，因为他不把赫尔墨斯这类弱小者看成对手，他要猎捕的目标只有一个，那就是宙斯。然而这次赫尔墨斯是自寻死路，奎托斯也算是行个方便。虽然没有赫尔墨斯动作敏捷，但是凭借一股使不完的神力，奎托斯还是逮到了赫尔墨斯，并且斩断了他的双脚，获得了飞靴。之后，奎托斯通过肉搏杀死了大力神海格力斯，在奥林匹斯的花园掐死了已经人老珠黄、歇斯底里的天后赫拉，最后终于找到了潘多拉所在的位置。

原来因创世大战而诞生的邪恶力量难以控制，所以宙斯命令铸造之神赫淮斯托斯制造了潘多拉盒子将一切可怕的力量都装在了里面。只有奥林匹斯圣火才是保护盒子的最佳地点。赫淮斯托斯还专门为盒子上了锁，这把钥匙就是由圣火之心而生并以生命的形态存在潘多拉。潘多拉既算不上活着，亦死不了。如今宙斯夺走了潘多拉，把她关押在迷宫的核心部位。

成功解救潘多拉后的奎托斯仿佛变了一个人，积压在他内心深处对女儿的思念再也抑制不住了。虽然打败宙斯的力量就在眼前，但奎托斯更不愿意以潘多拉的生命为代价摧毁圣火，曾经为达到目的摧毁一切的奎托斯死死地拽着潘多拉的手喊着：“不孩子，不要去，我会想其他的办法！”

“你带我来这里不就是为了做这件事吗？不，奎托斯！方法只有一种！放开我！”倔强的潘多拉执意要奔向圣火。正在这时宙斯出现了，并抓住了潘多拉。奎托斯用最严厉的口吻喊道：“宙斯，跟她没关系！放开这孩子！”奎托斯的愤怒升腾到了，再加上宙斯无尽的挖苦，犹如在奎托斯内心深深的伤疤上泼下了一瓶硫酸。“啊啊啊啊啊啊啊！”奎托斯再也控制不住了，他如一头怒狮一般扑向了宙斯，潘多拉也在混乱之中扑向了圣火。

大爆炸过后，潘多拉消失了，圣火消失了，潘多拉盒子裸露出来。奎托斯走到了潘多拉盒子面前，再次打开了一个令人畏惧东西……空的！里面什么都没有。“在你追寻一切，并且牺牲一切之后，原来不过又换来另一场失败啊！”得意的宙斯仰天大笑，奎托斯历经千辛万苦最终确是为了一个空盒子。再也不用废话了，奎托斯与宙斯的父子两人扭打在一起。奎托斯将一切的仇恨，一切的怨念，一切的一切全部打在了宙斯身上。在被宙斯反击而处于濒死状态的奎托斯似乎比过去任何时候都无助。在几乎一片漆黑的时空里，奎托斯又看见的自己的妻女，又看到误杀雅典娜的那一幕，过去被他杀死的人和神不停地在和奎托斯说话。奎托斯在自己过去心灵的黑暗泥沼中游弋着，前方惟一的一丁点亮光成为他前进的方向。很远很远的地方不断传来潘多拉的声音：“这边奎托斯，这边……”当奎托斯上岸，打开了另外一个潘多拉的盒子，没想到另一股力量从盒子里面冒了出来，并唤醒了濒死的奎托斯。

最终，奎托斯杀死了宙斯，连众神之王都已经化作虚无，真正验证了那个情景：当一切结束之时，留下的唯有混沌。神已经消亡，而顽强的人类却还在水深火热中继续顽强的抗争下去，生存下去。“在从奥林匹斯的束缚解脱并经历混沌的洗礼后，人类已经准备好要聆听我的神旨了！”这时雅典娜出现在奎托斯面前，露出了从未有过的贪婪面目，并向奎托斯所要战胜宙斯的力量。然而这一切都是徒劳的，现在雅典娜才明白她处心积虑要得到的东西是什么。当年奎托斯开启潘多拉盒子时，他就已经把那一切的邪恶释放到众神身上传染并改变了他们！宙斯自己也是黑暗邪恶下的牺牲者。这也是为何宙斯如此愤怒，誓要奎托斯死的原因。因为宙斯已被恐惧这股邪恶力量吞没了！原本雅典娜以为自己放入盒子的力量永远不会被释放，这些年来她始终认为是奎托斯从盒子中的邪恶得到力量，并消灭了阿瑞斯，但结果发现她是错的……奎托斯从盒子中得到了宙斯也无法毁灭的强大力量，一份足以战胜恐惧的伟大力量！那是在奎托斯在内心深处的那股力量是源泉——希望！

“我知道它的真谛了，也知道它该归向何方，我相信你能做出正确的判断，奎托斯。”雅典娜已经无耻到向奎托斯索取“希望”。“你没资格！我什么都没欠你！”除此之外奎托斯再没有多说一个字，双手握住奥林匹斯之剑毫不犹豫地捅向了自己，彻彻底底的穿透了自己的身体。只见一道天光从奎托斯身体射出，星星点点散播在了混沌的天地之间。《战神Ⅲ》以这样的方式就此终结，奎托斯终于可以得到解脱了，他再也不需要仇恨，也不再祈求众神的宽恕。“希望”的力量已经归还给了天与地，雅典娜最终什么也没有得到。

奎托斯躺在一片血泊当中，身体下方隐隐约约出现了一只大鸟的浮雕，有人说这是一只雄壮的老鹰，也有人说这是一只会浴火重生的凤凰，还有更多的人依然期待着战神的归来……

炎骑士：制作组对于本作的剧情的确下了狠心，奥利匹斯几乎全部化为灰烬。仇是报了，但如此沉重的结局，也只能说是这位斯巴达人一个看似合理的归宿。空中徐徐飘落的希望的碎片，是逃避自由的悲苦，还是直面命运的无奈，恐怕谁都不会明白。

QQ群号:77269227

高达 突击幸存者	NBGI		动作射击
PSP	ガンダムアサルトサヴァイブ		日版
	2010年03月18日	1～4人	5980日元
	对应玩家年龄：全年龄		

《高达 突击幸存者》是PSP“《高达战场》系列”的正统续作，该系列作为PSP上素质最高的《高达系列》游戏之一相信各位高达迷都不会陌生，本作在保留原有系列优点的情况下进一步丰富了游戏的内容，SEED和00系的加入以及联机游戏部分的大幅度加强都令本作的素质更加提升，是拥有PSP的高达迷们不可错过的作品。

通关时间：任务完成率100%约需30小时。

文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 anubis

系统解说

初始设定

选择NEW GAME后会进入人物设定界面，其中在适应检查中要回答一些问题，根据答案AI会随机给玩家分配初始能力、技能和座机，其中出生地决定了几个搭乘限制技能，可以按照自己的喜好选择。如果技能不满意就重新回答问题，全部设定完毕后进入菜单界面。

技能	能力	出生地
ニュータイプ/强化人间	可搭乘全部UC系机体	选择U.C系出生地（从リーボーコロニー到ブッホコロニー22个）
コーディネーター/ブーステッドマン	可搭乘全部SEED系机体	选择SEED系出生地（从オノゴロ岛到コロニーメンデル4个）
神技/ガンダムマイスター	全机体搭乘可能/可搭乘全部OO系机体	选择OO系出生地（クルジス到ロシア4个）

菜单解说

SITUATION	剧情任务模式
SHOP	商店，可以购买机体、人物、技能等（PSP中有试玩版记录的话会赠送250000初始基金）
PILOT EDIT	编辑原创人物
VS BATTLE	对战模式，支持4人联机对战或者合作游戏，有多种规则可以选择，有点类似FPS游戏的联机对战
NETWORK	联机模式，支持4人合作进行任务模式
OPTION	系统设定

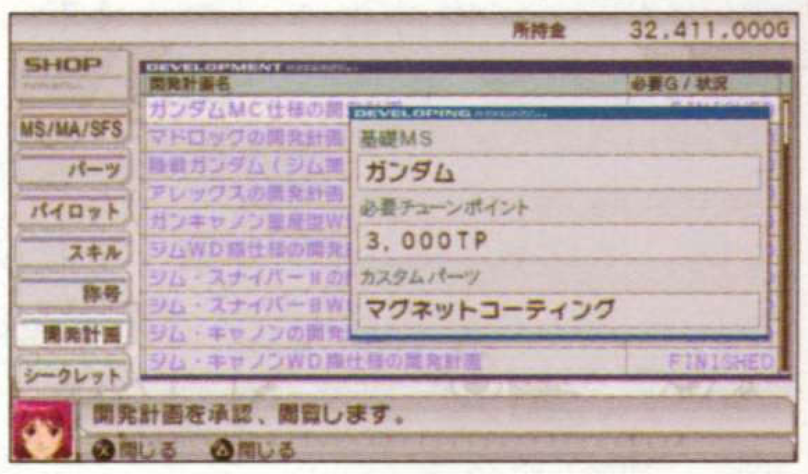
操作解说	
十字键	方向控制，快速按两次方向键为向该方向冲刺
摇杆	锁定目标切换
L	防御
R	锁定敌人
□	副武器攻击
△	格斗攻击
○	主武器攻击
X	使用喷射槽
START	打开菜单
SELECT	僚机指令切换
特殊操作	
L键+□、△、○、X	发动该功能键对应的蓄力的模式
△+○	必杀技（消耗一条SP槽）
X+□	机体变形，可以飞的机体可以进入飞行模式
L+△+○	超级模式发动（消耗两条SP槽）
L+R	锁定地图切换点的位置

技能

人物技能有两类，AUTO和SPECIAL。AUTO技能为进入战斗后就一直发动的主动技能；SPECIAL技能为HP被削弱到一定程度以下后发动的被动技能。这些技能可以再商店中购买以后随意更换，技能会随着战斗而升级使效果更强。

机体开发

在商店中可以购买开发计划，购买后查看所需要的基础机体、改造TP数和强化配件按照条件进行改造，达成条件后在进入商店就会提示新增加机体，购买后开发结束。利用开发可以得到很多强力机体还有一些原作中的吉姆头高达、扎古头Z高达之类的特殊机体，要想收



集全部机体图鉴则必须完成这些开发计划。

特别关注

改造

每个机体初始都有一个改造上限TP值，在达成突破上限的条件之前只能改造到最大上限，虽然每个数值都可以超出默认长度条继续改造但是要消耗双倍的TP值，玩家可以根据喜好和机体来决定再有限的TP范围内如何改造机体。

流程中推荐先改HP和装甲，因为大多数时间其实都是定点射击，然

后改满主力武器，MS通常推荐火箭炮改满后基本一发秒杀一个杂兵，比光束枪好使的多，配合改满的HP和防御能让战斗轻松很多。

关于射击命中率

没接触过这个系列的新玩家刚上手时会觉得武器命中率很低，尤其是单发武器，好几枪打不到人。其实本系列是有射击蓄力系统的，只不过这个蓄力并不是增长攻击力而是增长命中率，当玩家按攻击键不松手时会发现屏幕上武器的准星会偏出锁定框，这时候就是蓄力射击了。蓄力射击会预判敌人的行动

轨迹大大提升命中率，要想单发大威力武器发挥自己作用必须熟练使用蓄力射击。

QQ群号:77269227

正篇流程攻略

本作流程依然是按照高达年代分类进行，其中 SEED 和 00 剧本初始只能使用特定人物。通过部分关卡会再商店中添加新的武器和人物（剧情人物初始是不能升级的），可以买来使用，但是对应年代的机体人物只能在该年代的关卡中使用，后期完成一定条件才可以解除限制。本作流程中新加入了一个切换点，锁定该切换点移动过去可以进行战场区域的切换，关卡中需要不断切换区域完成胜利条件。本作还新增加了补给点，靠近后可以恢复 HP 和 SP，如果僚机被击破了可以锁定僚机后靠近就能让僚机复活，战斗中可以多多利用。部分关卡可以遇到有 CAPTURE 标示的敌方势力 MS 击坠后可一定几率抓获，抓获后可在商店中购买使用。本作让人不解的取消了评价系统，所以让挑战关卡的热情下降不少。

[U.C.0079]

地球联邦军

はじまりの峡谷

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 无

注：默认败北条件都是本机被击落，无特殊条件不再说明。

解说： 第一关是熟悉操作的一关，没什么难度，全灭敌人即可过关。

ランバ·ラル特攻！

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 无

解说： 清光 A 区域的敌人后进入 B 区域会遇到敌 ACE ランバ · ラル，ランバ · ラル的专用老虎格斗很强所以不要近身，本方有阿姆罗的 RX–78 和他周旋，玩家只要远处放黑炮磨掉老虎就行了，击破后过关。

オデツサの激战

胜利条件 击坠 3 台ドム

败北条件 ピツグ · トレ－被击沉

解说： 进入 B 区域后会遇到 ACE 驾驶员黑色三连星，削弱其一定 HP 后会撤退，进入 C 区域击落黑三连即可过关，该区域有阿姆罗助阵所以没什么难度。

ジヤブロ - に散る！

胜利条件 初始为击坠ガゥ，达成后变更为击坠シャア专用ズゴックＳ型

败北条件 无

解说： C 区域有一台 MA 和一台潜艇，攻击力很高需要小心。B 区域击破ガゥ后胜利条件变更，进入 A 区域击坠シャア后过关，把前面赞的 SP 必杀都送给他吧。

深海に潜む

胜利条件 初始为 U 型潜水艇防卫成功达成，随后变更为到达脱出点或击坠グラブロ

败北条件 U 型潜水艇被击坠

解说： C 区域和 D 区域都有地方母舰，攻击力很高需要小心，我方潜艇很耐打，护卫任务不难完成，倒是自身的安危更需要玩家注意。潜艇脱离后胜利条件变更，グラブロ现在的实力击坠的话有难度，不妨选择脱出点脱出。

ソロモン攻略战

胜利条件 初始为ムサイ舰队歼灭，达成后变更为ビグ · サム击坠

败北条件 ホワイトベ－ス被击沉

解说： 击落一个区域的ムサイ舰队后 B 区域会有敌人一只 MA 增援，D 区域有一只攻击力极高的 MA，需小心应对。所有ムサイ舰击坠后胜利条件变更，前往 E 区域迎战ビグ · サム，敌人的 MA 攻击力极其可怕，改满的 RX–78 也有可能被一击秒杀，进入区域后先躲避 MA 的第一轮必杀攻击然后立刻下指令给僚机必杀攻击，三人必杀瞬秒之即可过关。

エルメスのララァ

胜利条件 エルメス击坠

败北条件 ピツグ · トレ－被击沉

解说： 直接击坠エルメス即可过关

星一号作战

胜利条件 初始为确保要塞内部侵入路线，达成后变更为シオング击坠

败北条件 ホワイトベ－ス被击沉

解说： 进入 D 区域击破大门后进入 G 区域击坠夏亚过关。本关结束后 0079 年代可使用 SFS 载具了。

岚の中で辉いて

胜利条件 初始为 A、B、C、D 区域依次敌 MS 部队全灭，达成后变更为グフ · カスタム击坠，再次达成后再次变更为アブサラスⅢ击坠

败北条件 无

解说： 驾驶刚刚拿上的 SFS バストライナ－（推荐改满，此 SFS 极其强力，后期 UC 各个剧本的联邦篇都可以用，能使流程难度下降一个档次）轻松解决战斗，アブサラスⅢ出现后必杀秒之。

ボケツトの中の战争

胜利条件 初始为 A、B、C 区域敌全灭，达成后更改为 D 区域ザクⅡ击坠

败北条件 无

解说： 很简单的一关，SFS 继续清版。

ジオン公国（吉翁公国）

侦察部队扫讨作战

胜利条件 敌全灭

败北条件 无

解说： 第一关无难度，全灭即可。

青い巨星

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 无

解说： 可以用开发出的新扎古，无难度的一关。

オデツサ防卫战

胜利条件 初始为敌全灭达成，后变更为ガンダム击坠

败北条件 无

解说： 让队友驾驶买来的アブサラス会使战斗轻松很多。

ジヤブロ - 攻略作战

胜利条件 初始为破坏宇宙船ドッグ的隔壁（C 区域全灭即可），ガンキヤノン击坠达成后变更为ガンダム击坠

败北条件 无

解说： 本关敌人不少，但是击落ガンダム后就可过关，与ガンダム战斗时要小心旁边的钢坦克，攻击力很高。

青い巨星

胜利条件 U 型潜水艇击坠或到达脱离地点

败北条件 2 艘 U 型潜水艇离脱

解说： 想追求高分的话就不能脱离，但是现阶段没什么强力机体，想击落全部潜艇有困难，不妨后期再来。

QQ群号:77269227

ソロモン撤退战

胜利条件	初始为ムサイ舰护卫达成，后变更为到达脱离地点或击坠ガンダム
败北条件	无

解说： 一开始就各个区域击破敌人就可，战舰脱离选择自己脱离或者击坠ガンダム都可以，ガンダム两下 SP 就搞定。

ニュ-タイブの威胁

胜利条件	击坠ガンダム
败北条件	无

解说： 给僚机配上ビグ・サム可以事半功倍。

宇宙要塞ア·バオア·ク-

胜利条件	初始为サラミス舰队击破达成，后变更为ホワイトベース队击破
败北条件	无

解说： 初始敌人很多，不过只需要灭掉一个区域的サラミス舰队就可以更改胜利条件，后面就简单很多了，多运用僚机的必杀技就可。

震ぇる山

胜利条件	初始为 A、B、C、D、E 区域依次敌 MS 部队全灭，达成后变更为ガンダム EZ-8 击破
败北条件	无

解说： 敌人比较多而且每个区域都有 ACE 机，没有一台强力机体很难打，笔者使用的是京宝梵，不要吝啬 SP 坚持到最后打 EZ-8 就没有难度了。

ルビコン作战

胜利条件	A、B、C、D 区域的敌人依次击破
败北条件	无

解说： 无难点的一关。

[U.C.0083]

地球联邦军

ガンダム强夺

胜利条件	敌全灭
败北条件	无

解说： 基本不可能击破 GP02，用联邦的变态 SFS バストライナー的话可以迅速让 GP02 撤离，GP02 撤退后即可过关。

终わりなき追击

胜利条件	初始为コマサイ击破，达成后变更为敌全灭
败北条件	无

解说： GP02 依然不可击破，一定 HP 以下就会撤退，GP02 撤退后过关。

热砂の攻防战

胜利条件	アルビオン防卫达成，后变更为 HLV 击坠
败北条件	アルビオン击破

解说： 照样使用 SFS バストライナー即可顺利过关。

无谋の宇宙

胜利条件	ゲルググM（シーマ专用）击坠
败北条件	バーミンガム击破

解说： 继续使用 SFS バストライナー将其轻松干掉。

ソロモンの噩梦

胜利条件	ベール・ギユント击坠，达成后进入后半段胜利条件变更为ガンダム试做 2 号机击坠
败北条件	アルビオン击破

解说： 本关敌人较多，用バストライナー清几个区域后到 E 区域消灭任务目标。随着核弹剧情本关进入后半段，这回终于有机会灭掉 GP02 了，各种必杀就往上招呼吧，一定不要客气。

驱け拔ける岚

胜利条件	ノイエ・ジール击坠
败北条件	补给点击沉或高达 3 号机被毁

解说： 继消灭 C 区域的主舰后ノイエ・ジール会在 D 区域出现，把其 HP 消减一半后进入后半段，击坠ノイエ・ジール后过关。本关开始前务必选择一台实弹为主的机器，必杀技也一定要是实弹攻击或者格斗攻击，ノイエ・ジール不但 HP 非常高而且还有 I 立场保护使得光束攻击基本没有效果，幸好攻击力并不是高的离谱，只要自己和僚机的必杀都用到位了就能过关，算是比较有难度的一关了。

デラ-ズ·フリ-ト（迪拉斯舰队

トリントン袭击

胜利条件	初始为ガンダム试做 2 号机捕获达成，后变更为ガンダム试做 2 号机撤退
败北条件	ガンダム试做 2 号机击坠

解说： 看起来复杂，其实非常简单，一直打就行了，剩下的都交给卡托少佐就能搞定了。

ジオンの残光

胜利条件	初始为コムサイ防卫达成，后变更为ガンダム试做 1 号机击坠
败北条件	无

解说： A 区域削掉 GP01 一定 HP 后 GP01 撤退至 B 区，到 B 区直接必杀解决战斗。

武人の监

胜利条件	初始为オービル击坠达成，后变更为アルビオン和ガンダム试做 1 号机击坠或 HLV 防守一定时间
败北条件	HLV 击坠

解说： オービル在 B 区域，击坠后アルビオン出现，ガンダム试做 1 号机再 A 区域，该区域三个 ACE 虽然不是很强但是也要小心应对，必杀技快速秒掉 GP01 也是不错的选择。

宇宙の蜻蜓

胜利条件	ガンダム试做 1 号机 Fb 击坠
败北条件	无

解说： ガンダム试做 1 号机再 B 区域，该区域有好几个 ACE，而且ガンダム试做 1 号机不太好对付，要小心。其 HP 削减一定程度后会撤离至 C 区域，战前可以带个宇宙的 SFS 出来，虽然吉翁没有联邦的霸道 SFS，但是聊胜于无。

观舰式强袭

胜利条件	アルビオン击坠
败北条件	ガンダム试做 2 号机击坠

解说： 战前可以改改刚得到的 MA 让队友驾驶，NPC 驾驶 MA 的技术很强大。击落アルビオン后作战进入后半段，GP01 在我方三人的围攻下也只有被虐的份。

星の屑作战

胜利条件	初始为ガンダム试做 3 号机击坠，达成后变更为コントロール舰击坠，达成后再次变更为ガンダム试做 3 号机击坠
败北条件	补给点击破或ノイエ・ジール击破

解说： 本关继续让僚机双 MA 战术，GP03 在 D 区域，让队友一个必杀他就撤了，随后进入后半段，刚进入的地图就是一票子 ACE，如果 MA 改造到一定程度了话应对这些敌人不是问题，该区域还有一个补给点可以利用，进入 F 区灭掉战舰后ガンダム试做 3 号机出现在 G 区，进入后必杀灭之，注意该机也具有光束攻击防御的效果，所以要利用实弹武器和必杀。

QQ群号:77269227

[U.C.0087]

エゥ-ゴ（奥古）

黑ぃガンダム

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 无

解说：势力第一关，无难度，推荐合成出克瓦特罗专用力克迪亚斯开始本势力。

大气圏突入

胜利条件 敌部队击退

败北条件 无

解说：一上来的希洛克需要注意一下，MS 形态下回避率很高，再其 MS 形态下在使用必杀技，换区域以后的敌机就没什么难度了。

白い暗さ抜けて

胜利条件 HLV 防御并且击坠アッシマー，达成后变更为击坠ギャブラン或到达脱出点

败北条件 HLV 破坏

解说：战前可以考虑配个 SFS，不然换区域的时候那个区域点的位置会有那么点 jiong。由于 MA 形态下的敌人都不太好命中，所以等ギャブラン变形为 MS 后再用必杀技招呼。

ジェリド特攻

胜利条件 ガブスレイ队击破

败北条件 アーガマ击沉

解说：先打杂兵攒满 SP 然后必杀灭掉两个ガブスレイ即可。

アクシズかぅの使者

胜利条件 初始为メッサーラ击坠或ガブスレイ击坠，达成后变更为バンブラビ队消灭

败北条件 アーガマ击沉

解说：在 A 区域击沉ジェリド后胜利条件变更，バンブラビ出现在 D 区域，该区域有三台バンブラビ和一艘主舰，抓住敌人变形为 MS 的机会用必杀攻击。本关结束后可以购买 Z ガンダム了。

キリマンジャロの嵐

胜利条件 バイアラン击坠，达成后变更为サイコ・ガンダム击坠，サイコ・ガンダム HP 一定以下后变更为バイアラン和サイコ・ガンダム击坠

败北条件 アーガマ击沉

解说：B 区域的杂兵攻高血厚需要小心，サイコ・ガンダム有 I 立场保护，HP 一定以下后バイアラン还会乱入，所以要把有效的必杀用在刀刃上。サイコ・ガンダム攻击力很高要优先击破，本关还是有些难度的，建议战前适当改造 Z ガンダム。

メイルシュトロ-ム作战

胜利条件 キュベレィ击坠

败北条件 アーガマ击沉

解说：这关比上关简单的多，唯一要注意的就是キュベレィ的必杀，不小心会被秒，推荐在第一个区域里多攒些 SP 遇到キュベレィ后一口气必杀解决。

宇宙を驱ける

胜利条件 Z ガンダム护卫，达成后变更为ジ・O 和キュベレィ击坠

败北条件 Z ガンダム击坠

解说：D 区域的レコア HP 很厚一定 HP 以下还会补血，所以只能慢慢磨，C 区域的バンブラビ小队必杀十分强大一定要小心，不然中了基本就是被秒杀，バンブラビ小队击破后胜利条件变更。ジ・O 的 HP 一定程度以下后会进入 H 区域而キュベレィ会进入 G 区域，ジ・O 和キュベレィ撤退后并不会补血所以见面后直接必杀秒吧。

シンテレラ·フォウ

胜利条件 アウドムラ击坠，达成后变更为ガンダム MK－Ⅱ和リックディアス[R]击坠

败北条件 无

解说：アウドムラ再 B 区域，ガンダム MK－Ⅱ和リックディアス[R]再 C 区域，分别用必杀技消灭吧。

ム-ン·アタック

胜利条件 初始为アーガマ击沉达成后变更为 Z ガンダム击坠

败北条件 ドゴス・ギア击沉

解说：アーガマ在 C 区域，此区域有百式，HP 高但是攻击力一般，Z ガンダム继续用必杀击坠。

谜のモビ-ルス-ツ

胜利条件 ガンダム MK－Ⅱ或者百式击坠达成后后变更为 Z ガンダム击坠

败北条件 ドゴス・ギア击沉

解说：B 区域的ガンダム MK－Ⅱ比较好打，击落后胜利条件变更，见到 Z ガンダム后待其变形为 MS 后立刻用必杀轰，持久战的话 Z ガンダム的攻击力还是不可小视的。

ダカ-ルの日

胜利条件 Z ガンダム击坠进入 E 区域后增加通信设施破坏

败北条件 无

解说：终于到陆地战了，所以不要客气开着サイコ・ガンダム去虐人吧。

ジャミトフ暗杀

胜利条件 キュベレィ击坠

败北条件 无

解说：推荐先击破 D 区域的主舰群，キュベレィ再 C 区，HP 一定程度以下会撤退到 D 区，没有主舰干扰就比较好打了，必杀伺候。

生命散って

胜利条件 Z ガンダム击坠，达成后增加キュベレィ和百式击坠

败北条件 无

解说：Z ガンダム在 D 区域，HP 低下后会撤退，胜利条件变更。キュベレィ和百式在 F 区域，二机的血都很厚好在一半以下会撤退至 G 区；キュベレィ和百式攻击力都很高，尤其是キュベレィ的必杀更是可以秒人的，不过好在这俩人并不是一伙的于是可以躲远点让二机必杀对轰然后坐收渔翁之利，H 区的 Z ガンダム就没什么难度了。

ティタ-ンズ（泰坦斯）

グリ-ン·ノア

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 无

解说：第一关无难点，ジムⅡ的副武器不错，可以多用。

父と子と…

胜利条件 敌部队全灭，达成后变更为ガンダム MK－Ⅱ击坠

败北条件 无

解说：改满ジムⅡ火箭炮的攻击力一路轰到尾。

实用技术 攻略透解

QQ群号:77269227

[U.C.0088]

エゥ－ゴ（奥古）

镇魂の钟は二度鸣る

胜利条件	ガルスJ击坠
败北条件	无

解说： ヤザン的必杀可以秒人，拉开距离打。本势力可以继承0087的机体，所以难度不高。

始动！ダブル・ゼ－タ

胜利条件	ハンマ・ハンマ击坠
败北条件	无

解说： 小心敌人的格斗必杀就可以了。

ハマ－ンの黒い影

胜利条件	R・ジャジャ击坠达成，后变更为バウ和キュベレイMK－Ⅱ击坠
败北条件	HLV破坏

解说： R・ジャジャ击坠后胜利条件变更，我方增援ZZガンダム，必杀过关。

ジュド－、出击！

胜利条件	サダラ－ン击坠
败北条件	ア－ガマ击沉

解说： 很简单的一关，击坠敌母舰就过关。

青の部队

胜利条件	ドワッジG改或者ゲルググ（青の部队）击坠，达成后变更为ドライセン击坠
败北条件	补给点破坏

解说： 除了杂兵多以外没什么特别的一关。

落ちてきた空

胜利条件	ザクⅢ击坠
败北条件	アウドムラ击坠

解说： 比上一关还简单，没什么特别需要注意的。

战士、再び……

胜利条件	クィン・マンサ击坠
败北条件	ZZガンダム击坠

解说： 作为本势力最后一关还是有点难度的，敌方ACE众多，キュベレイ的必杀同样是极具威胁说秒就秒，所以本关依然以边打边补为主。クィン・マンサ在F区别急着打，一个区一个区的清，没血了就去补给，时间是足够的，击破クィン・マンサ后敌人会增援量产型キュベレイ，量产型キュベレイ血厚攻高，数量很多不好对付。要注意保证补给点的安全。

ネォ・ジオン（新吉翁）

归还

胜利条件	敌机歼灭，击破后变更为バンブラビ击坠
败北条件	无

解说： 该势力一开始就能用白色キュベレィ，别的就不用多说了吧。卡碧尼攻击力较上几作略有削弱，但是依然强大。

恶意の刃

胜利条件	ジ・O击沉或撤退
败北条件	无

解说： 卡碧尼必杀秒之即可。

宇宙の涡

胜利条件	バウンド・ドック击坠，完成后变更为ジ・O和百式击坠，击退二机后变更为Zガンダム、ジ・O和百式击坠或者到达脱离点
败北条件	无

解说： 本来是0087里比较难的一关，但是由于这回驾驶的是卡碧尼，于是本关就变得非常简单了。

燃える地球

胜利条件	サダラ－ン护卫，到达C区后增加Zガンダム击坠
败北条件	サダラ－ン击沉

解说： 本关依旧没难度，敌人增援的很慢，唯一要做的就是静等主舰撤退到C区然后击沉Zガンダム就行了。

ダカ－ルの夜

胜利条件	Zガンダム击坠，达成后变更为ZZガンダム击坠
败北条件	サダラ－ン击沉

解说： 本关地形比较复杂，别到就没什了，ZZ红血以后无敌时间很长，注意一下别中了必杀。

ダィガ－バゥムの梦

胜利条件	バゥ击坠，达成后变更为クィン・マンサ击坠
败北条件	アツガィ击坠

解说： アツガィ血较少所以打的慢的话要注意救援。

强き意志

胜利条件	クィン・マンサ击坠，达成后变更为ZZガンダム击坠
败北条件	キュベレィ击坠

解说： 本来是和エゥ－ゴ最后一关一样的，但是这回敌人是ZZガンダム而自己是キュベレィ，所以这回被虐的换成敌人了。

[U.C.0093]

地球联邦军

5th ルナ

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）撤退，达成后变更为サザビ－撤退
败北条件	无

解说： 由于一上来联邦就一台机体能用，所以还是推荐改一改攻击力的不然打起来很累。这关杂兵少，SP不太好攒，所以慢慢磨吧。

ネオ・ジオン追击

胜利条件	ギラ・ドーガ（レズン专用）击坠
败北条件	ラー・カイラム击沉

解说： 没什么难度的一关，就是我方的MS攻击力太低了，要多花点时间。

ルナツ－防卫战

胜利条件	敌战舰歼灭
败北条件	无

解说： 本关就是把各个区域的战舰全灭掉，唯一要注意的就是本关任务时间并不富裕而我方攻击力又不够高，所以见到战舰以后千万不要吝啬必杀，不然普通攻击打一艘战舰要好长时间，每个区域都有3艘舰根本打不完。

宇宙の虹

胜利条件	ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用）击坠并且让α・アジール撤退，达成后变更为サザビ－击破
败北条件	νガンダム击坠

解说： 本关敌人较多而且HP都很厚，不过自己有νガンダム可用所以并不是很难，杂兵多也就意味着可以攒的SP也多，所以简单敌ACE就放必杀，不用保留。最后サザビ－会在F区出现，HP一定程度以下后会撤退至G区但是不会补充HP，再MAIN TITLE的激昂旋律中解决战斗吧，不知道夏亚看见有4台νガンダム会有什么感想。

QQ群号:77269227

ネォ·ジオン（新吉翁）

地球寒冷化作战

胜利条件 リ・ガズィ击坠

败北条件 无

解说： 上来可以先开发出一台ギラ·ドーガ（レズン专用）用，性能十分不错，比联邦军的机器好用多了。

阳动作战

胜利条件 ν ガンダム击坠

败北条件 无

解说： 没啥难度的一关，ギラ·ドーガ的主武器很不错，就是必杀攻击力弱了点。过关后可以购买サザビー了。

ルナツ - 制压作战

胜利条件 敌战舰歼灭

败北条件 无

解说： 和联邦军相对应的一关，但是サザビー太强大了，灭主舰跟切菜一样，实在没什么难度。

忌まわしき记忆とともに

胜利条件 ラー・カイラム击沉，达成后变更为 ν ガンダム击坠

败北条件 レウルーラ击沉

解说： 胜利条件变更后 ν ガンダム出现在 F 区，削弱其一定 HP 后撤退至 G 区，必杀消灭就行。还要再说一次サザビー实在太强了，完全不是前几作的サザビー了，强悍的攻击力与必杀完全和キュベレイ一个级别，性能上甚至比キュベレイ还要全面，此机完全是为 EXTRA 关卡准备的 S 级机体。同样不知道阿姆罗看见 4 台サザビー会有什么感想。

[U.C.0123]

地球联邦军

クロスボ-ン·バンガ-ド

胜利条件 ベルガ・ダラス击坠

败北条件 无

解说： 第一关没什么难度，推荐使用ヘビーガン出击，因为 F91 的出现条件需要ヘビーガン出击一定次数。

F91 出击

胜利条件 ダギ・イルス击坠

败北条件 无

解说： 本关同样没什么难度，敌人的 HP 都很薄，ヘビーガン的必杀是格斗光剑，性能十分不错。

战场での再开

胜利条件 ベルガ・ギロス（ザビーネ机）击坠

败北条件 无

解说： 同样没难度的一关，不过要小心ザビーネ会补一次血。

死に诱う花

胜利条件 ガル・ブラウ击破，达成后变更为ベルガ・ギロス（ザビーネ专机）击坠，达成后再次变更为ラフレシア击坠

败北条件 ガンダム F91 击坠

解说： 本关敌人众多，杂兵虽然一枪一个，但是回避率太高，并不好打，多用机枪吧。开战按着 A、B、C 区的顺序走攒齐 SP 也可以完成第一个任务目标顺便保护 F91，消灭主舰后 D 区开放，进入必杀消灭ベルガ·ギロス后胜利条件变更，进入 H 区就开始与铁甲面的决战了，铁甲面并不强但是一定要速战速决，不然 F91 会坚持不住。

クロスボ-ン·バンガ-ド（死亡先锋）

フロンティアⅣ袭击

胜利条件 ヘビーガン击坠

败北条件 无

解说： 第一关没什么难点。

新たなる胁威

胜利条件 ヘビーガン击坠，达成后变更为ガンダム F91 击坠

败北条件 レウルーラ击沉

解说： F91 出必杀以后就防御吧，其它没有什么难点的一关。

フロンティアⅠ制压作战

胜利条件 ガンダム F91 击坠

败北条件 无

解说： 本关基本就是上一关换了个地图而已。

ラフレシア·プロジェクト

胜利条件 ガンダム F91 和ビギナ・ギナ击坠

败北条件 ベルガ・ダラス击坠

解说： 本关难点在于如何防卫ベルガ·ダラス，ベルガ·ダラス在 G 区，一开战就直奔 G 区护卫，稍微耽误一点ベルガ·ダラス就有可能被击坠。F91 会往 H 区移动，ベルガ·ダラス不会移动，所以这回可以放心击坠 F91 了，F91 和ビギナ·ギナ在一起还是很厉害的，尤其是 F91 放必杀以后，这关时间足够长，所以还是以磨为主，最好选必杀是格斗的机体出战，不然很难命中 F91。

SEED 篇

SEED 和 00 篇比较特殊 不能换机体 所以难度要稍微高一些 两个篇都通了以后能买一个シークレット，然后解锁出现所有关卡的 EX 关卡都过了才能完成 100% 任务。

地球联合军

伪りの平和

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 アークエンジェル击坠

解说： 第一关都没什么难度，敌全灭就行了。

步むべき道

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 アークエンジェル击坠

解说： 本关在 A 区域内有战舰可以作为回复点，肃清该区域杂兵后会出现バスターガンダム、ブリッツガンダム，可以绕背光剑猛劈。母舰补给 SP，进入 B 区域对战三小强，还是迂回－猛劈放必杀－迂回战术。

沙尘の果て

胜利条件 保卫アークエンジェル，母舰进入 C 区域后战斗条件变更为ヲゴゥ击坠并且保卫アークエンジェル，击坠ヲゴゥ后条件变为保卫アークエンジェル顺利脱出

败北条件 アークエンジェル击坠

解说： 巴库血比较厚，有点吃力。进入 B 区域遇到决斗高达和暴风高达，用之前提到的战术解决。如果战斗结束够快的话，可以回到アークエンジェル补给。B 区域还有敌人的固定堡垒，可无视。ヲゴゥ出现后优先解决。

实用技术 攻略透解

QQ群号:77269227

闪光の刻

胜利条件 初始为イージスガンダム击坠，イージスHP降到1/3后变为イージスガンダム和ブリッツガンダム击坠达成后又变回击坠イージスガンダム

败北条件 アークエンヅェル击坠

解说： 进入A区域清扫杂兵，イージスガンダム在B区域，之后ブリッツガンダム增援，一起击坠。イージスガンダム再度出现后直奔D区这次的阿斯兰满天飞，之后可以引到陆地上后等他落地后狂砍＋必杀。

ザフト（扎夫特）

揺らぐ心

胜利条件 敌部队全灭

败北条件 ヴェサリウス击坠

解说： 同第二关一样，A区域杂兵战，干掉强袭。补给进入B区域后消灭母舰、强袭、和杂兵。强袭能力一般红血后会爆种，注意迂回并用必杀招呼，剩下的没有难度。

宇宙に降る星

胜利条件 初始为メネラオス击坠，达成后胜利条件变为アークエンヅエル、エールストライクガンダム和メビウス・ゼロ击破

败北条件 ヴェサリウス击坠

解说： 战法和上一关一样，不再赘述。

正义の名のもとに

胜利条件 レイダーガンダム、スオビドウンガンダム、カラミティガンダム击坠

败北条件 アークエンヅエル击坠

解说： 要对付三台高达，只有慢慢消耗，不可操之过急，SP不需要吝啬。

憎しゃみの宇宙

胜利条件 初始为エールストライクガンダム击坠达成后变更为击坠フリーダガンダム

败北条件 ナスカ级战舰击坠

解说： 只要逐个肃清战场即可，浮游炮和光束枪和必杀的威力都不俗，击坠强袭后出现自由。此时还出现其他ACE搅和，请无视击中火力攻击自由，自由的移动速度快，主要伤害方式还是必杀。自由的必杀技有一击必杀的效果，要小心。

クライン派（库莱茵派）

决意の炮火

胜利条件 アークエンヅエル防卫，战斗开始后胜利条件变更为レイダーガンダム、スオビドゥンガンダム、カラミティガンダム击坠

败北条件 アークエンヅエル击坠

解说： 由于换了新机体，能力大幅提升，必杀技可造成敌方复数人员巨大伤害，此战相对轻松。不过一次面对三台敌机也是有点危险的。

立ちはだかるもの

胜利条件 レイダーガンダム、スオビドウンガンダム、カラミティガンダム击坠

败北条件 アークエンヅエル击坠

解说： 本关敌人HP下降到一定程度后要用必杀解决他，然后小心回避敌人爆种后的必杀攻击就行了。

终わらない明日へ

胜利条件 プロヴィデンスガンダム击坠

败北条件 エターナル击坠

解说： プロヴィデンス在受到一定伤害后会脱离战场，这个时候可以视HP的情况先回母舰补给，之后逐个区域清理战场。BOSS的必杀技威力很大而且是全方位而来的，需要小心。使用必杀技攻击可以造成可观的伤害。

终末の光

胜利条件 プロヴィデンスガンダム击坠

败北条件 アークエンヅエル击坠

解说： 本关是相当有难度的一关。战斗开始后会提示プロヴィデンス在B区域出现。该机每降低一定HP或一定时间后会转移战场。第一次移动到A，之后是D，最后回到B。プロヴィデンス的光束枪和浮游炮的攻击威力很大，中了就是秒，一定要用盾防。出击时务必把空装强袭改满，一些不必要的数值比如落地硬直之类的不要改，把有限的TP堆在攻击力、防御力和HP上。虽然有母舰可以补给，但是在BOSS第二次转移阵地之后，レイダーガンダム和敌主舰会现在我方母舰所在的A区，所以得先消灭他们，レイダーガンダム的必杀也是可以秒人的，一定要拉开距离打。随后的过程就是一个字——磨，没血了就回来补，补完接着磨，人物技能可以带一个“悟”，效果是HP10%以下自己HP\SP回复，所以可以用这个技能少补几次血也会防止失误被秒。这关实在无解的话就等着开了解锁限制装I立场之类的芯片再回来打吧，最后的方法就是找好友联机。

00篇

ソレスタルビ-イング（天人）

ソレスタルビ-イング

胜利条件 敌全灭

败北条件 无

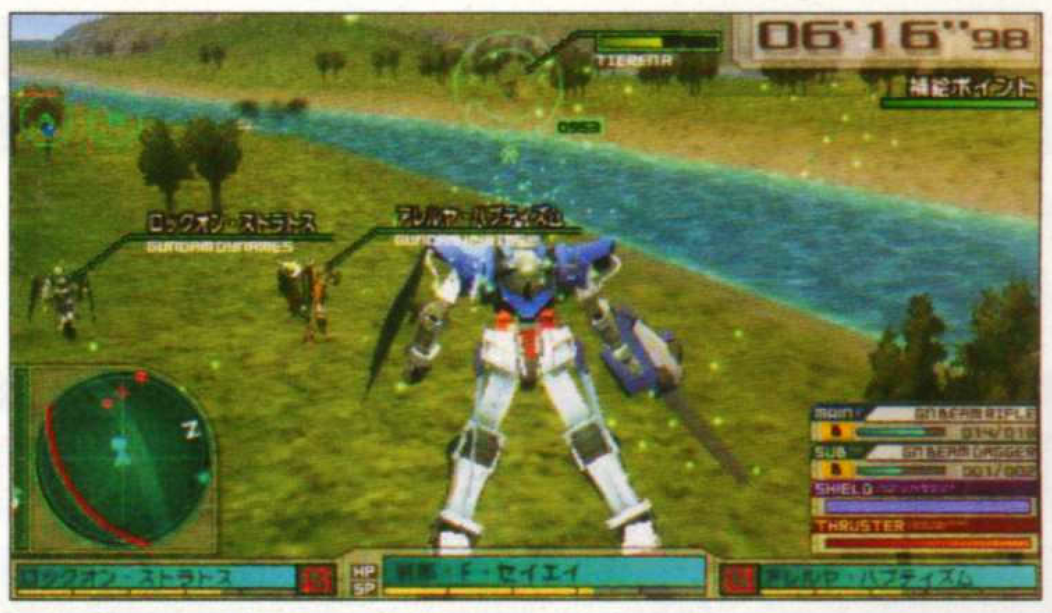
解说： 没什么需要特别在意的。

ガンダムマイスタ-

胜利条件 初始为敌全灭，击退A区的全部敌人后变更为击坠ユニオソフラッグ，达成后变为消灭地上型ティエレン

败北条件 无

解说： A场地杂兵消灭后增援目标机，消灭后变更胜利条件，进入B区域后消灭杂兵后目标机出现，围攻放倒。



セブンソ-ド

胜利条件 初始目标位破坏モラリア基地，达成后变为AEUイナクトカスタム

败北条件 ガンダムキュリオス被击坠

解说： 敌机地在C区，过去消灭后目标机出现，继续围攻放倒。

暴かゎれゐ力

胜利条件 初始为ティエレンタオツー击坠，达成后变为击坠ティエレン宇宙型（セルゲイ机）

败北条件 プトレマイオス、ガンダムキュリオス击坠

解说： 目标机在B区域，靠近后速度解决，不然友军会有被击坠的危险。击坠后任务变更，进入C区发现目标机，必杀技轰杀即可。

共振すゐ者

胜利条件 初始为击坠ティエレン宇宙型（セルゲイ机）达成，后变为击坠ティエレンタオツー

败北条件 プトレマイオス、ガンダムヴァーチェ击坠

解说： 目标机在C区，攒够了必杀就过去将其轰杀。友机脱出后，任务变更，目标机在B区，但是敌人会在A区增援，优先保护母舰。

QQ群号:77269227

折れた翼

胜利条件 初始为歼灭ユニォン MS 部队，达成后变为ユニォンフラッグカスタム击坠，然后变更为击坠アグリッサ，最后任务变更为击全部的ェース机

败北条件 ガンダムヂュナメス击坠

解说： 在 B 区发现守卫目标，清扫 A、B 区战场，完成第一个目标。之后出现的目标机没有什么需要特别注意，配合胖子的攻击放必杀就行了。

绝望的锁

胜利条件 初始为消灭 AEU 外人部队，达成后变为アグリッサ击坠，最后变为ユニォンフラッグカスタム击坠

败北条件 ガンダムエクツア击坠

解说： 和“折れた翼”关卡基本相同，换个机体而已，打法当然也就大同小异了。

刹那

胜利条件 初始为ガンダムスローネツヴァイ击坠，达成后变为アルヴァトーレ击坠，然后变为アルヴァアロン击坠，最后变为 GN フラッグ击坠

败北条件 プトレイォス击坠

解说： 总体上讲还是配合友军的攻击，SP 满了启动 TRANS-AM 靠近必杀，放完了就远处磨血。

世界を止めて

胜利条件 初始为ガンダムスローネツヴァイ击坠，对其造成一定伤害后变为歼灭国联军舰队，达成后变回击坠ガンダムスローネツヴァイ

败北条件 プトレイォス击坠

解说： 总体战法同上一关。

終ゎみな诗

胜利条件 初始为 GN-X（コーヲサヮー机）击坠，达成后变为アルヴァトーレ击坠，然后变为アルヴァアロン击坠

败北条件 プトレイォス击坠

解说： GN-X 一共需要击坠两次，必杀技效果为一段时时间全屏敌人静止，也算不错的技能。定住目标机后使用主力武器轰杀。变更胜利条件后可去 E 区直接找目标机作战。也是定住再轰杀。之后的敌人重复之前的套路就好，时间足够，可以慢慢磨。

二つの心

胜利条件 初始为 GN-X（コーヲサヮー机）和 GN-X（ビーリス机）击坠，达成后变为アルヴァトーレ击坠，然后变为アルヴァアロン击坠

败北条件 プトレイォス击坠

解说： 基本同上，打到这里，套路什么的早就明白了，就不多废话了。

人类革新联盟

ガンダム卤获作战

胜利条件 初始为击坠四台高达，击坠两架后变为到达脱出地点，之后变更为击坠剩余高达

败北条件 无

解说： 逐个战场肃清敌人，注意多回母舰补给，EXIA 的移动速度很快，必杀技的有效距离也短，还是靠近必杀，远处磨血的战术，好在射击武器的命中率比较高。B 区遇到主天使高达，将其击坠一次后还会再次出现。总之是个需要小心操作的一关。

UNION

抱きしめたいな、ガンダム

胜利条件 初始为ヂュナメ击坠，ヂュナメ HP 降到一定程度后变更为ヂュナメ击坠和スローネアイン击坠，达成后变为全部高达击坠

败北条件 无

解说： 副武器的旋风腿命中后有气绝效果，可以多多利用，谨慎一点攻击就可以安全过关。

国联军

世界の歪み

胜利条件 初始为高达讨伐，达成后变更为击坠プトレイォス

败北条件 无

解说： 主力攻击是格斗机，可以造成相当客观的伤害效果。进入宇宙后远距离使用浮游炮，拉近后格斗攻击。看情况注意补给就能顺利过关。

EXTRA 模式

该模式下的关卡难度比普通的要高出一个档次，各位读者如果按着笔者的攻略打的话这时候应该机体改造上限已经解除了（具体条件为 EXTRA 以外的关卡全部完成并且机体收集率达到 65% 以上，出击 10 次以上的机体就可以突破改造上限了），推荐解除一台强力机体的限制并改满以后来挑战 EXTRA 模式，一些强力隐藏机体都是过了相应的 EXTRA 关卡后才出现，笔者推荐使用キュベレイ、サザビー、ν ガンダム DFF 等高攻击力必杀的浮游炮机体，SFS 推荐バストライナー。

远吠えは落日に染まった

解说： 无难点。

ジャブロ - 上空に海原を见た

解说： 无需要击坠ゼ－ゴック 3 次，唯一要注意的就是时间限制。

雷鸣に魂は还る

解说： 无难点的一关。

ペズンの反乱

解说： S ガンダム回避率很高，推荐赞慢 SP 再来收拾他。

エア - ズ市攻防战

解说： 杂兵的攻击力很高，要小心，ガンダム MK-V 出现后必杀秒。

光の翼

解说： V2 高达 HP10% 以下后会大回复一次，并且必杀光之翼是可以秒杀本方的，所以要拉开距离大，另外上三台浮游炮机，6 个必杀 V2 想不死都难。

憎しみが呼ぶ対决

解说： ゴドラタン会撤退两次，每次撤退回来都会补充 HP，不过好来地图中有很多杂兵可以补 SP 所以ゴドラタン的几次撤退反而让玩家有更多的机会攒 SP 放必杀。

打ち碎けファミ通要塞

解说： 首先要说明一下本关的出现条件——全年代全势力第一关（UC 每年代两势力两关，SEED、OO 各一关）全部任务失败过（时间结束和退出任务都不行）后出现本关卡。本关都是 OO 里的机体，比较好打，除了关卡长点以外没什么头疼的地方。

巨鸟と天马

解说： 首本关就是打各种战舰，找个带照射武器的机体或者出击时带上バストライナー好了。

光とどかぬ海底で

解说： 本关和上关相同，只是打的都是水中的舰艇。

QQ群号:77269227

スタ -- フリ - ト

解说： 本关就是打宇宙中的战舰，但是本关战舰 HP 比较厚，所以要注意一下任务时间。

月面舰队

解说： 本关是月球上的各种战舰。

大空の行军

解说： 本关是空中的各种战舰。

小惑星での死斗

解说： 本关是小行星上的各种战舰。

红に染まる海

解说： SEED 海上的各种战舰。

晓の宇宙

解说： SEED 宇宙的各种战舰。

アステロイド -- アタック

解说： OO 的各种战舰

V 作战

解说： 本关就三个敌人，所以 SP 槽很难蓄，而且敌人 HP 一定以下后会进入觉醒模式，攻防速度全都上升，不过以这时候玩家机体的实力来说三打三完全不成问题。

ソロモンの亡灵

解说： 本关敌人同样会觉醒，相当于上一关的宇宙战。

恐怖！机动ビグ・ザム

解说： 一只会觉醒的ビグ・ザム而已，用沙扎比出击装上 I 立场轻松搞定。

アプサラス计画

解说： 会觉醒的アプサラス，还没ビグ・ザム厉害。

完成！パ - フェクト・ジオング

解说： 会觉醒的パーフェクト・ジオング，没什么难度。

默示录

解说： 会觉醒的ビグ・ラング，没有太大的威胁。

ガンダム开发计画

解说： GP01、GP02 和红色角马的 0083 组合，还是有点威胁的，推荐沙扎比带 I 立场打。

デントロビウム

解说： 会觉醒的 GP03，GP03 攻击力十分高，尤其是格斗，看到 GP03 靠近了一定要防。

ジオンの精神

解说： 会觉醒的ノイエ・ジール，打法和 GP03 相同。

プロジェクト・ゼ - タ

解说： 会觉醒的 Z 高达三人组，上 I 力场打就好。

木星からの刺客

解说： 会觉醒的希洛克小队三人，还没 Z 高达三人组厉害。

漆黑の巨兵

解说： 会觉醒的超能力高达，大型 MS 在我方现在机体实力下都是活靶子，何况超能力高达还全是光束攻击，只要不近身就没有危险。

紫绀の巨兵

解说： 和上关一样，只不过换成了超能力 MK2。

ガンダム・チ - ム

解说： 会觉醒的 ZZ 高达三人组，由于三台都是高达，攻击力还是不容小视的，最好我方都上 I 力场保护，不过敌人的 HP 并不高。

アクシズの三女神

解说： 三台觉醒的卡碧尼，这回不好对付了，I 力场必不可少，不然卡碧尼的必杀是很可怕的。上来先灭掉白色的卡碧尼，此机威胁最大。蓝色卡碧尼会 HP 大恢复一次，把必杀送给它吧。

ネオ・ジオンの象徴

解说： 又是一台觉醒的大型 MS，注意不要近身就好。

月面の恶梦

解说： 会觉醒的 S 高达和 MK5，S 高达发动必杀以后基本摸不到，不要把 SP 浪费了，要抓住机会用。MK5 没什么威胁。

进化する ALICE

解说： 一台会觉醒的 EX–S，HP 和大型 MS 差不多，但是速度就不是一个等级的了，慢慢磨吧，没什么好办法。推荐上一台 ν ガンダム DFF，必杀很有效。

宿命の二人

解说： 会觉醒的阿姆罗和夏亚，还是不太好对付的，装 I 力场吧。夏亚会 HP 回复一次，用必杀将其干掉吧。

圣域の守护者

解说： 大型 MA，小心近身攻击就行，剩下的就是磨时间了。

νを超えるもの

解说： 觉醒的 HI–ν ガンダム，HP 厚的没边，别的没什么威胁，完全是一场磨时间的战斗。

νを継ぐもの

解说： 会觉醒的三ガンダム，除了 HP 很厚以外没什么太难的地方，就是地形麻烦点。

オデュッセイア

解说： 这回是三ガンダム的同期机ペーネロペー，打法完全没区别，这回地形还好。

次代の道しるべ

解说： 会觉醒的 F91 和ビギナ・ギナ，F91 机动性很高，小机枪的攻击力也很可观，必杀以后的分身就不可能打中了，优先击坠ビギナ・ギナ，攒够 SP 以后一口气消灭 F91。

QQ群号:77269227

5. 决定卡牌的张数

牌组内卡牌张数的多寡也会影响玩家的打法和计略的选择。卡牌张数较少的适合使用超强武将单兵作战，而数量多的则需要群体作战。一般而言，新玩家比较建议用 5、6 张卡牌的组合，若过多卡牌会操控困难、不易兼顾；但过少则会失去卡牌搭配的灵活性，且由于卡牌张数少，每张变得都很重要，使得操控的精准度要求反而更高。

势力介绍　蜀

在史实中，蜀虽然是三个国家之中较弱的势力，但却因为刘备的仁德和魅力，而吸引了许多超级将领愿意追随着他，最著名的莫过于五虎大将军和卧龙凤雏两大军师了。在《霸　三国志大战》中，蜀势力同样也拥有了多张高武力的卡牌，如关羽、张飞、马超等，同时再搭配上拥有最多优质个人强化计略和“复活”特技的角色，使得蜀军卡牌在单兵作战的能力上高人一等，非常适合新手入门。在兵种设定上，蜀军则是拥有比其他势力更多优秀的枪兵部队，搭配武将高武力的特色，使得蜀军在野战能力上占有优势。

技略特色：

1. 拥有许多优秀的个人强化计略，使得单兵作战能力一流。
2. 伤害计略为落雷，可以对指定范围内的对象随机落下 3 道雷，另外也有 5 道雷版本的计略。
3. 拥有枪兵专属的计略和号令：轮枪战术和轮枪大号令
4. 所有势力中，拥有兵力回复或武将复活类计略的卡牌数最多
5. 拥有擅于妨害敌人行动的计略：连环之计、挑拨

《霸　三国志大战》登陆店铺

环游嘉年华星力一号店

地址：广州市番禺区市桥繁华路 2 号
（番禺宾馆对面，原友谊中心）
www.funfun.cc

- 环游嘉年华城市英雄（天河店）
- 深圳反斗乐园（旗舰店）
- 湖北　城市英雄（汉口店）
- 湖南　城市英雄（长沙店）
- 四川　城市英雄（成都店）
- 浙江　杭州神采飞扬（延安路店）
- 温州益智乐源　（纱帽河店）
- 陕西　西安灿烂阳光欢乐大世界
- 江苏　南京风云再起
- 上海　上海新世界
- 上海汤姆熊（正大店）
- 上海汤姆熊（万达店）
- 河南　许昌胖东来动漫乐园
- 北京莱利乐园（五道口店）
- 深圳　城市英雄（东门店）

西山来了！华立电视邀请赛如火如荼！

由 SEGA、IGS 和华立科技三方合作打造的国内首款卡牌式游戏——《霸　三国志大战》，自电视邀请赛拉开序幕后，即刻受到全国玩家群体的广泛关注，前来报名参赛的玩家络绎不绝。《霸　三国志大战》的电视邀请赛采用了小组制进行比赛，每组预设两个出线名额。因为比赛对游戏的卡组不做任何限制，所以，整个比赛过程，选手们打出了大量花式卡组，当中有经典的组合“双枪后指”、“神速五骑”、“桃园结义”、“英雄三金”、“贤母天启”；也有大胆的进攻的组合“揭幕 · 终结”、人海战术“黄布”等等。选手们凭借各自丰富的游戏经验，将游戏的优点完美地呈现于全国玩家眼前。

随着电视邀请赛的火热进行，霸 · 三国志大战火热升温。应广大电视观众以及游戏玩家的强烈要求，广东电视台、广州华立科技与环游嘉年华于 3 月 9 日在广州番禺星力一号店内举行了《超级游戏》特别节目——“金牌游戏制作人互动专访”。

毫无疑问，素有《三国志大战》之父称号的西山泰弘的到来，令活动增色不少，现场气氛飚得极高，玩家们更是迫不及待与西山先生进行较量。在西山先生数轮的精彩演绎后，现场玩家大开眼界，有幸与其对战的玩家也表示：西山先生的操作就是游戏的神韵，输得心服口服。正当大家陶醉在游戏的情景时，西山先生现场邀请了两位玩家上台对战，并亲自为比赛做点评。经过数轮激烈的“战争”，西山先生为两名最优秀的玩家颁赠了霸 · 三国志大战限量版马褂以及纪念品，并与玩家共同讨论了游戏的特点，解答玩家们对游戏的疑惑。

■西山先生与玩家现场对战。

特别节目结束以后，西山先生应邀接受了多家媒体的专访，以下就是本次采访的扼要内容。

记者：能否谈谈《霸 · 三国志大战》的创造灵感？

西山泰弘：其实这款游戏是我在漫画上得到灵感的。因为我很喜欢漫画中的人物都是以“大将”的风格出现，于是我就想，如果能在游戏中操控武将进行游戏应该会很有意思。

记者：卡牌游戏在日本推出时，市场反应如何？

西山泰弘：大家（包括我在内）开始都觉得这是一款非常困难的游戏，所以，我们很担心玩家会出现反对或抵制的声音和心态，但是当游戏真正推出以后，玩家的反应非常理想。这让我感到十分欣慰，特别是这次来中国，我看到中国玩家的水平提高了许多，这也说明，这款卡牌游戏非常适合中国市场。

记者：霸 · 三国志大战刚推出时，你曾前来中国观看场测情况。今天，你再次到来，对玩家及卡牌游戏的市场情况有何不一样的看法？

■西山先生亲自“点将”，并为玩家做现场解说。

■西山先生为两位游戏玩家颁赠霸 · 三国志大战限量版马褂以及纪念品。

西山泰弘：我记得这款游戏刚进入中国市场时，玩家都处于入门状态，就是非常热衷于收集游戏卡牌，而今天给我的感觉是，中国的玩家已经开始真正地思考这个游戏，特别是玩家对卡牌的组合非常灵活，这点反映出，玩家对游戏的理解十分透彻，将游戏中卡牌之间的相互制衡特点发挥得十分到位。所以，我觉得卡牌类游戏在中国市场十分有潜力。

霸　三国志大战　搜索

QQ群号:77269227

上一期“怀旧殿堂”开张特大号给各位带来的是“《铁拳》系列”的纪念专题，而本期正式上线“怀旧殿堂”的主角则是GB时代的经典名作《勇者斗恶龙 怪兽篇》。为了配合即将推出的新作《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》，我们也对系列的历代作品进行了回顾和总结，希望大家能喜欢。

《勇者斗恶龙 怪兽篇》GB时代不朽名作

很多年以后，总有一些游戏记忆依然如此清晰。

GB是男孩子们的浪漫

小学时喜欢四驱车，上初中沉迷于收集卡片，那时候对于爱玩的男孩子们来说，进入了高中最想得到的既不是一部功能强大的手机，也不是一台新潮的CD，而是一种叫做Game Boy的游戏掌机。当然，这只是以笔者的年龄来推算。拥有GB的男孩子们永远是其他同学羡慕的焦点，而数量上占多数的“无机”男生，也会想方设法哪怕提前数周从同学那里借一台犹如“圣物”的GB体验一番。很幸运，苦尽甘来攒足购机资金的我属于前者。只是，当课间或者放学时被认识或者不认识的同学借机，自己经常会很自私地回答：“回去要打《怪兽篇》，所以……”

“1+1=？”

《勇者斗恶龙 怪兽篇》也叫《勇者斗恶龙 怪兽仙境》或者《DQM》，自己最初得知这个游戏也是从同学口中。怎样捕捉怪物、怎样将怪物驯服并培养强大、最后再将这些怪物结合并诞生出全新的未知生命，大家可以想象当时还从未真正接触RPG的笔者在脑海中描绘出的是一幅多么不可思议的景象。

“1+1=？”上学的并没有什么攻略可查，玩的净是些没有时效性的游戏，上网的机会也极为有限，所以将一只怪物和另一只怪物进行配合，其结果对于自己来说完全是个“？”。仅有的游戏心得来自于死党之间的口口相传，大部分秘技都是靠着花费大量且惊人的时间反复验证得出来的，这样的玩法不但不会让人觉得腻烦，反而更能激发不断将游戏进行下去的动力。到现在自己还清楚地记得，第一次听说将金属史莱姆进行叠加可以培养出传说中具有“金刚不坏之身”的黄金史莱姆时，那种兴奋感恐怕绝对不亚于哥伦布发现新大陆。

源源不断的游戏动力

《DQM》之所以能让人百玩不厌，还有一个原因就是游戏中每个迷宫都是随机生成的，换句话说，每次进入迷宫冒险等待玩家的都是全新的世界。而在当时的掌机游戏中，制约RPG游戏耐玩度的是卡带的容量，《DQM》采用了这样的设定，对于和我一样拥有卡带不多但时间却大把大把的男生们而言无疑是极大的福音。因为这类被俗称为智力卡的RPG卡带，价格在同类游戏中算得上是绝对的贵族，所以费好大力气弄来的卡带必然是玩到“玩无可玩”方才罢休。不仅如此，通关后玩家还能再次进入怪兽仙境，寻找新的秘密门扉、配合出比黄金史莱姆更为强大更为珍稀的魔王系怪物……可以说自己是在不知“隐藏要素”为何物的情况下将游戏的隐藏要素发掘至尽，这样的经历相信很多玩家都曾经有过。笔者想说的是，在那样的特定环境下，根本无法想象出现在面对满抽屉的游戏却找不出一张能让自己有动力塞进碟仓拿起手柄这样的尴尬情况，并非当时的游戏太少，也不是如今的游戏素质太差，只是我们玩游戏的心态发生了变化。

“达人”玩法

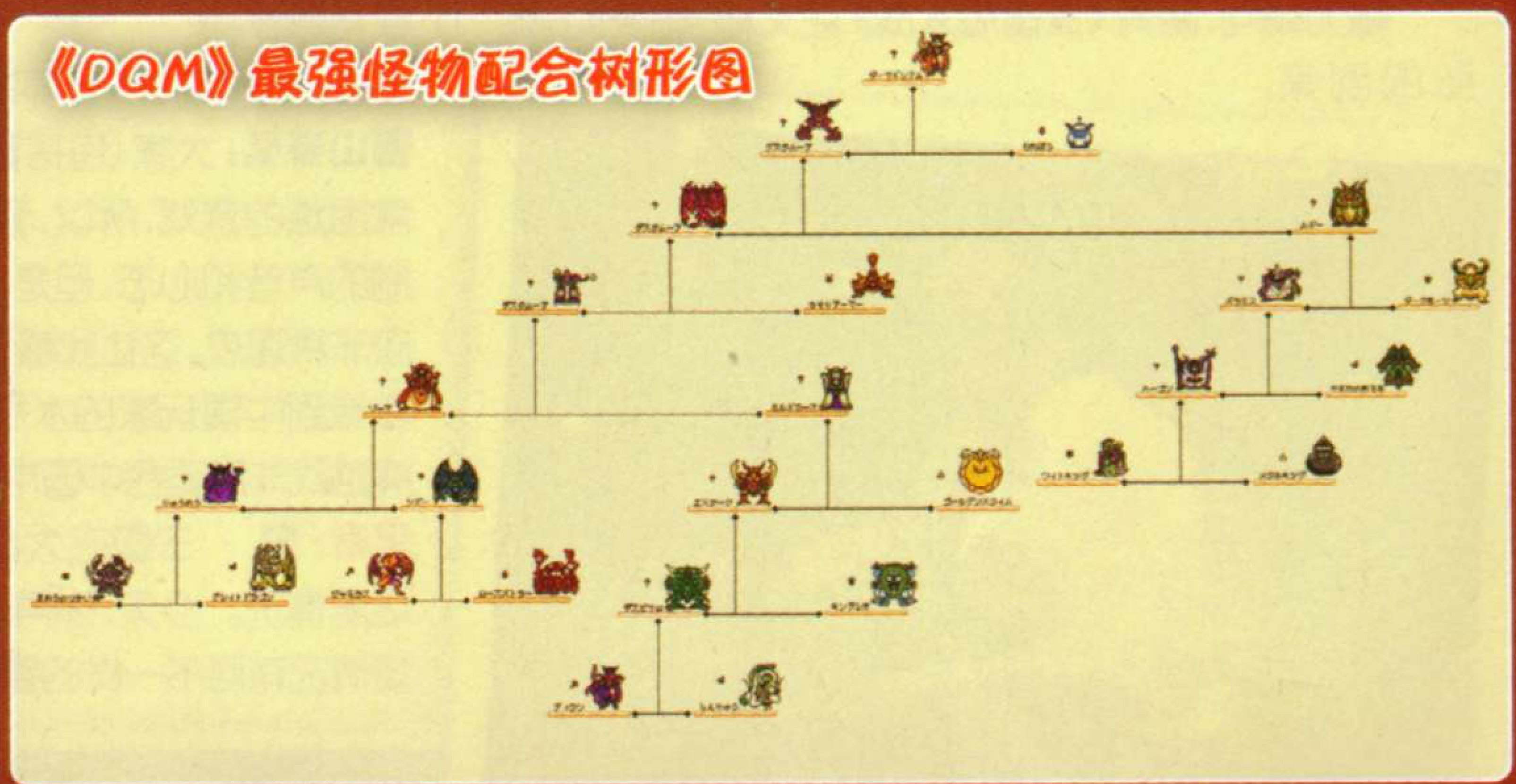
和玩友之间聊天，或是在游戏论坛灌水，经常能听到某某游戏达人如何如何然后自己也心生羡慕。不过大家可能并没有察觉，或许每个玩家自己都曾是游戏达人。在完全不懂日文，完全不依赖攻略的情况下能去研究并挖掘自己所喜爱游戏的每一个要素，以现在的标准来看，这本身便是一种究极的“达人”玩法，恐怕绝大多数人都不敢打包票自己能重新当年的那份耐心。《DQM》是一款需要去动脑、去计算并投入大量时间的游戏，其乐趣大部分来自玩家所投入的这大量的时间内，而不是使用金手指或者模拟器能够轻易调出的某个怪物或者某项数据，从需要消耗时间与精力的角度上来说，这倒也算不上什么“达人”玩法。（笑）

《DQM》的记忆片段

★高中晚自习放学很晚，即使11点钟回家也要拉上死党找一处有路灯的“基地”联机对战。虽然对战本身既没有胜负的悬念，战斗也不算激烈，但只要达到相互炫耀新入手怪物的目的便会充满成就感。

★某次因为千辛万苦潜入迷宫深层、以极低的概率遇到心仪的怪物、最后又成功俘获（连性别也完全合乎要求！），于是便得意忘形地大叫了起来。此时为凌晨近1点，于是母亲循声打开了我书房的门……

★为了总结怪物之间的配合规律，自己的草稿本上总是堆满了各种非中非日的文字符号，空白处歪歪斜斜地画着一条条莫名其妙的树形图。要知道，配合出一只究极的怪物是极为庞大的工程，最简需要哪些“原料”、需要多少数量都要经过计算才能得出结论。幸运的是后来《DQM》有了中文版，绘制配合图的难度小了不少。


《DQM》最强怪物配合树形图

“两全其美”的《DQM》 《DQM》于1998年登陆GB平台，是“《DQ》系列”首款掌机作品。大家可能不知道，本作也是最早的GB、GBC共通游戏，在两种掌机上拥有不同的颜色与画面表现。这对当时刚刚上市不久GBC以及仍然占据大半江山的GB来说是两全其美的解决方案。

QQ群号:77269227

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.4.01-2010.10.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

送走了《战神III》和《如龙 4》，4 月上旬的日美游戏市场都将迎来一个短暂的平静期。PSP 平台的《死或生　天堂》以及 NDS 平台的《世界树迷宫III》适合掌机玩家闲暇时用来打发一下时间，而 13 日发售的《分裂细胞　断罪》也是很多潜入式游戏爱好者期待已久的大作，相信到时也能吸引不少玩家的关注。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15日	三叶草之国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	Prototype	文字冒险	日版
22日	柏青嫂 寒蝉鸣泣之时 祭	パチスロ ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	益智	日版
29日	ef 两人的妖精传说	ef – a fairy tale of the two.	Comfort	文字冒险	日版
2010年5月					
27日	铃之音7 重生之结	スズノネセブン！～Rebirth knot～	Alchemist	文字冒险	日版
27日	强袭魔女 与你度过的生活	ストライクウィッチーズ –あなたとできること A Little Peaceful Days–	Russel	文字冒险	日版
2010年6月					
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球 スピリッツ2010	Konami	体育	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
15日	快打旋风 双重冲击	Final Fight: Double Impact	Capcom	动作	美版
22日	尼尔 伪装者	NieR Replicant	Square Enix	动作角色扮演	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights: Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
25日	小小大塞车	ModNation Racers	SCE	竞速	美版
27日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの炼金术士2～	Gust	角色扮演	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
1日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	GT赛车5	竞速	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	战国BASARA3	动作	2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演
2010年内	荣誉勋章	主视角射击			

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	职业棒球之魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	体育	日版
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Koei Tecmo	体育	日版
8日	尤迪的工作室	ユーディーのアトリエ～	Gust	角色扮演	日版
	被囚禁的守护者	グラムナートの炼金术士～囚われの守人～			
8日	单色表现	Monochrome	Cyberfront	文字冒险	日版
15日	苍黑之楔 绯色的欠片3 携带版	苍黑の楔 绯色の欠片3 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	皇家新娘 棱镜物语	マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～	AMW	文字冒险	日版
22日	原宿侦探学园 铁木	原宿探侦学园 スチールウッド	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	魔界战记 无限	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	角色扮演	日版
22日	噩梦骑士 携带版	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	策略角色扮演	日版
22日	伊苏 法尔加纳的誓言	イース ～フェルガナの誓い～	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	向阳素描 空中卵石 携带版	ひまわり –Pebble in the sky– ポータブル	角川书店	文字冒险	日版
22日	跨越真实 携带版	リアルロデ PORTABLE	角川书店	文字冒险	日版
22日	Canvas3 七色的奇迹	Canvas3 ～七色の奇迹～	GN Software	文字冒险	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	一骑当千 交叉冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	动作	日版
28日	少女的恋爱革命	乙女的恋革命			
	恋爱报告 携带版	★ラブレボ！！ Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	日版
29日	女装校园恋曲 携带版	乙女はお姉さまに恋してる Portable	Alchemist	文字冒险	日版
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
20日	秘密游戏 携带版	シークレットゲーム PORTABLE	Yeti	文字冒险	日版
20日	B' s–LOG聚会	B' s–LOG パーティー	Alchemist	文字冒险	日版
20日	钢之炼金术师	钢の炼金术师	NBGI	角色扮演	日版
	约定之日	FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ			
20日	NUGA–CEL！强化！	もっと NUGA–CEL！	Idea Factory	策略角色扮演	日版
25日	小小大塞车PSP	ModNation Racers PSP	SCE	竞速	美版
27日	烈焰联盟	ブレイズ・ユニオン	Atlus	策略角色扮演	日版
27日	GA艺术科 艺术设计班	GA–艺术科アートデザインクラス– Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
27日	水仙 若有明日 携带版	ナルキッソス～明日があるなら～Portable	角川书店	文章冒险	日版
27日	魔力充电娘	ファイト一发！充电ちゃん！！CC	Russel	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	唱歌的王子殿下	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	文字冒险	日版
2010年7月					
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク –Project DIVA– 2nd	SEGA	音乐	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	武装神姬 战斗大师	动作	2010年夏	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	模拟经营
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演
2010年内	Fate/新章	角色扮演	2010年内	怪物猎人 携带版 3rd	动作

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	孢子英雄	スポア キミがつくるヒーロー	EA	动作	日版
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
22日	IVY THE KIWI?	IVY THE KIWI?	NBGI	动作	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
28日	巴斯钓鱼Wii 世界锦标赛	バスフィッシングWii ワールドトーナメント	Arc System Works	体育	日版
29日	安藤检索	安藤ケンサク	Nintendo	益智	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
2010年5月					
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
23日	超级马里奥银河2	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	平台动作	美版
28日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
27日	银河战士 另一个M	Metroid: Other M	Nintendo	动作射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	星之卡比	动作	2010年内	战国BASARA 3	动作

QQ群号:77269227

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
1日	nicola监督 模特造型比赛	nicola监修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	益智	日版
1日	孢子英雄	スポア キミがつくるヒーロー	EA	动作	日版
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	角色扮演	日版
1日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchmist	文字冒险	日版
1日	HUDSON×GReeeeN 演唱会！？DeeeeS！？	HUDSON×GReeeeN ライブ！？DeeeeS！？	Hudsun	益智	日版
1日	宠物商店物语DS 2	ペットショップ物语 DS 2	Taito	益智	日版
22日	洛克人 ZERO 集合	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
22日	IVY THE KIWI？	IVY THE KIWI？	NBGI	动作	日版
22日	火影忍者疾风传 忍术全开查克拉爆发	NARUTO—ナルト— 疾风传 忍术全开！ チャクラッシュ！！	Takara Tomy	动作	日版
28日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	角色扮演	日版
29日	ROOMS 神秘的移动房间	Rooms 不思议な动く部屋	Hundon	益智	日版
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭！	Takara Tomy	动作	日版
29日	化妆天堂 美丽魔法	コスメちっく☆パラダイス~キレイのマホウ~	GAE	文字冒险	日版
2010年5月					
13日	TRICK DS版 神隐之馆	TRICK DS版 ~隐し神の栖む馆~	Konami	文字冒险	日版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
20日	大家来读书DS	みんなで读书DS なるほど！乐しい生活の里ワザ隐ワザ	Dorasu	益智	日版
20日	足球小将 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	KONAMI	体育	日版
27日	徽章战士DS	メダロットDS	Rocket Company	角色扮演	日版
27日	G.G系列收藏+	G.Gシリーズコレクション+	Genterprise	益智	日版
27日	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ2010	SEGA	模拟经营	日版
27日	超级机器人大战原创世纪传奇 魔装机神 元素之王	スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	国夫君的超热血 足球联盟与超级杯	くにおくんの超热血！ サッカーリーグぷらすワールド・ハイパー・カップ篇	Arc System Works	动作	日版
28日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter：Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
3日	怪谈餐馆 隐藏菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
2010年7月					
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	闪电十一人3 世界的挑战	角色扮演	2010年夏	Love Plus+	模拟育成
2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险	2010年内	黄金的太阳DS	角色扮演
2010年内	大神传 小小的太阳	动作	2010年内	足球小将 激斗的轨迹	体育
2010年内	心跳回忆 Girls' Side	文字冒险	2010年内	第二国度	角色扮演
2010年内	超级大战争DS2	动作			

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年4月					
2日	胜利赛马世界2010	ウイニングポストワールド 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
13日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell：Conviction	Ubisoft	动作	美版
14日	快打旋风 双重冲击	Final Fight：Double Impact	Capcom	动作	美版
15日	英雄不再 英雄们的乐园	NO MORE HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
22日	尼尔 完全形态	NieR Gestalt	Square Enix	动作角色扮演	日版
22日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ ~绊地狱たち~ EXTRA	5pb.	射击	日版
27日	2010南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	体育	美版
27日	脱狱潜龙 惩罚	Dead to Rights：Retribution	NBGI	动作射击	美版
28日	超级街头霸王IV	SUPER STREET FIGHTERIV	Capcom	格斗	日版
28日	旋光的轮舞 DUO	旋光の轮舞 DUO	Cave	射击	日版
29日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	动作	欧版
2010年5月					
11日	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
18日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
18日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
18日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
18日	心灵杀手	Alan Wake	Microsoft	动作冒险	美版
18日	怪物史莱克4	Shrek Forever After	Activision	动作	美版
25日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
27日	死亡微笑II X 魔界的圣诞	デススマイルズII X 魔界のメリークリスマス	Cave	射击	日版
27日	战国姬2 叶隐的少女、乘风而去	战国姬2 ~叶隐の乙女、风云に乘ず~	System Alpha	文字冒险	日版
28日	乐高哈利波特 1—4年	LEGO Harry Potter：Years 1—4	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年6月					
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	绿日乐队 摇滚乐队	Green Day：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
1日	苍翼默示录CS	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
1日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2：Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年9月24日	光环 致远星	主视角射击	2010年内	荣誉勋章	主视角射击
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击			

04.01 世界树迷宫III 星海的来访者

攻略预定

NDS 角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

在等待近两年后，围绕世界树展开的全新冒险又将启程了。和游戏的副标题一样，这次玩家的冒险领域将会扩展到海上，除了潜入深海探索，还能驾驶海船航行，与海贼及怪物展开惊心动魄的海战。系统方面，游戏新增了多个职业，不但性能上结合了以往职业的特点，还允许玩家修炼副职业，使战斗的策略性大幅提升。另外以往的支线任务和迷宫事件数量也会增加，玩家通过收集素材不在仅仅是增加可以购买的装备，而是能通过组合对武器的某一种特性进行强化，全面提升收集的乐趣。

04.02 死或生 天堂

PSP 体育 ■Koei Tecmo ■无对应周边 CERO D 推荐度 B

当年以泳装和美女为卖点，一度引起话题的XBOX游戏《死或生 沙滩排球》，如今化身为《死或生 天堂》即将于今年的4月2日登陆PSP平台。尽管游戏在画面上会略有缩水，但女孩子们的养眼程度绝对会超出很多玩家的想象。不仅仅是沙滩排球，游戏中还有很多其他的娱乐项目，其中不乏比较邪恶的迷你游戏，这也是本作为什么没有在标题中注明"沙滩排球"的原因之一。相比家用机版的《死或生》，本作还加入了全新的角色——Rio（声优：井上麻里奈），新老玩家都值得体验。

04.13 分裂细胞 断罪

攻略预定

X360 动作 ■Ubisoft ■无对应周边 M 推荐度 A

"《分裂细胞》系列"以真实系的潜入系统闻名，历代主角Sam Fisher那身极具特色的潜入装备让人印象深刻。最新作中，Fisher的形象有了极大的变化，痛失爱女的他已经不是那个按规矩办事的政府特工。满腔怒火的Fisher脱掉那身潜入装备，以复仇为目，在黑暗中潜伏，身手依旧敏捷，对付敌人更是毫不留情。游戏的系统进行了大胆革新，通过画面在黑白和彩色间切换的方式表现光亮度更加直观，战斗方法更加多样化。关卡设计精妙，潜入的多样性是一大看点。首次加入的合作模式也让人期待！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

QQ群号:77269227